

当代符号学前沿译丛

张杰 赵毅衡 主编

Avatars of Story

故事的变身

[美国]玛丽—劳尔·瑞安 著 张新军 译

译林出版社

当代符号学前沿译丛

张杰 赵毅衡 主编

Avatars of Story

故事的变身

[美国]玛丽—劳尔·瑞安 著

张新军 译

译林出版社

图书在版编目(CIP)数据

故事的变身 / （美）瑞安（Ryan, M.L.）著，张新军译. —南京：译林出版社，2014.11
（当代符号学前沿译丛 /张杰，赵毅衡主编）
书名原文：Avatars of Story
ISBN 978-7-5447-4915-2

Ⅰ. ①故… Ⅱ. ①瑞… ②张… Ⅲ. ①符号学-研究 Ⅳ. ①H0

中国版本图书馆CIP数据核字（2014）第179782号

书　　名	故事的变身
作　　者	[美国] 玛丽—劳尔·瑞安
译　　者	张新军
责任编辑	陈　锐
原文出版	The University of Minnesota Press
出版发行	凤凰出版传媒股份有限公司 译林出版社
出版社地址	南京市湖南路1号A楼，邮编：210009
电子邮箱	yilin@yilin.com
出版社网址	http://www.yilin.com
经　　销	凤凰出版传媒股份有限公司
印　　刷	江苏苏中印刷有限公司
开　　本	880毫米 × 1230毫米　1/32
印　　张	9.25
插　　页	1
字　　数	224千
版　　次	2014年11月第1版　2014年11月第1次印刷
书　　号	ISBN 978-7-5447-4915-2
定　　价	32.00元

译林版图书若有印装错误可向出版社调换
（电话：025-83658316）

主编序

无论今日还有多少礼貌周到的疑惑沉默，还有多少不由自主的讥讽微笑，符号学运动正在中国飞速发展。证明顺手可得，而且令人信服：全国每年刊出的符号学论文，出版的符号学书籍，开出的符号学课程，数量都已经非常巨大。百度一下，“符号学”这个听来依然生僻的词目，已经有464万条，须知，某些历史悠久的高校必修科目，例如“文艺学”，不过519万条。符号学在中国的迅速崛起，已经无可否认。

说的人多了，关心者多了，不是坏事，但是认真的学理探索，就更是当务之急了。是符号学的“可操作性”，使它成为人文社会各科的公分母，我们称作“文科”的各种学科，都得到符号学的方法论支持。但是，当符号学被应用于各种学科时，往往会有一些概念变成了似是而非的套语，变成了不必求其甚解的话头。因此，符号学者面临的任务不仅是普及，更是深入的学术探讨。

什么是符号？可以简单地说：符号是用来携带意义的。意义必须用符号才能表达，符号的用途是表达意义。反过来说：没有意义可以不用符号表达，也没有不表达意义的符号。这个定义，看起来简单而清楚，翻

来覆去说的是符号与意义的锁合关系。实际上这定义卷入整个文化，因为文化就是一个社会相关表意活动的总集合。

那么，什么是符号学？符号学在西方通用的定义"符号学是研究符号的学问"（Semiotics is the study of the sign），实际上是用希腊词源"符号"（semeion）与拉丁词源"符号"（signum）的同义词作循环定义。我们没有必要跟着西人转圈子。可以简明扼要地说：符号学就是意义学，是研究意义活动的学说。符号学的主要研究对象就是人为何追求有意义的生存，为何这种追求使他成为一个文化的人。符号学是人类历史上有关意义与理解的所有思索的综合提升。笔者二十年前对文化下了一个定义：文化是一个社会所有意义活动的总集合。毕竟，意义问题，是所有人文学科关注的中心，而且一旦放弃追求意义，我们就不再是一个"存在"的人。

符号学原本是形式论的一个派别，由于其理论视野开阔，又具有强烈的可操作性，20世纪60年代之后成为形式论的集大成者：符号学从结构主义模式，推进到后结构主义模式，从以文本研究为主要目标，推进到以文化研究为主要目标。当代全球文化的迅速蜕变，使形式研究超越了自身：符号学保持其形式分析立场，另一方面又超越了形式研究，其锐利的批判锋芒，成为整个当代批评理论的方法论基础。

中国在历史上就一直是一个符号学大国。《周易》是人类第一个对世界进行抽象解释的符号体系。王夫之的界定非常类似于我们今天对符号学的理解："乃盈天下而皆象矣。诗之比兴，书之政事，春秋之名分，礼之仪，乐之律，莫非象也，而《易》统会其理。"[1] 他的"统会"两个字，用得很准确：这是符号学作为人文总方法论的特色。

"符号学"这个现代中文学科专称，是赵元任在1926年一篇题为"符号学大纲"的长文中提出来的，他指出："符号这东西是很老的了，但拿一切的符号当一种题目来研究它的种种性质跟用法的原则，这事情还没

1 王夫之：《船山全书》第一册，《周易外传》卷六，长沙：岳麓书社，1996年，1039页。

有人做过。”他的确是独立于索绪尔或皮尔斯提出这门学科，应当是符号学的独立提出者。

在西方，符号学的学科史，从皮尔斯与维尔比夫人通信算起，已经超过115年；从索绪尔在日内瓦大学讲课算起，现在正好一个世纪；而中国的符号学起步并不比他们晚多少，从赵元任1926年提出“符号学”、方光焘1929年在法国研习索绪尔开始，符号学在中国缓慢地，但是不屈不挠地前行。这个过程到现在，已经接近90年，比起西方符号学的历史不遑多让。

我们惋惜赵元任之后，“符号学”这个词在中文中消失几十年。的确，当别的民族前进时，我们止步了。这不能完全怪历史迷路：中国知识分子喜欢宏大理论，在逻辑性比较严密的学科上，一直比较钝感。中国思想者，尤其是现代学界，不耐烦于逻辑分析，更喜爱“整体把握世界”。这种学术倾向与思维方式，不能说是缺点，但是分析方法几乎整体缺席，成为中国现代学术的重大弊病。符号学在苏联和东欧一直非常发达，莫斯科—塔尔图学派的成就，为世界符号学界做出了伟大的贡献，印度符号学在吠陀诗学的基础上发展很快。而在中国20世纪80年代的文化热中，符号学才作为一种新奇的舶来品被介绍过来，而且一直被看作纯粹的西学。

要建立中国的符号学，必须抓两头。一方面是理论的抽象，符号诗学、符号叙述学、符号美学、符号学主体哲学，都有人在辛苦经营；符号学与马克思主义，与现象学—阐释学，与精神分析等批评理论的学科融合，都有人在做专题研究；符号学丰富的中国传统资源，包括先秦诸子、《易》学、唯识宗与因明学、道家与民俗，都有耐得住寂寞的学者在思索。

另一方面，我们也必须注重符号学的渗透力：产业商品如广告、品牌、游戏、动漫，取名等等；社会文化如幸福感、体育、时装、名人、神话，环境、旅游等等；艺术门类如电影、电视剧、流行音乐、网络等等，都有人在做深入的符号学钻研。只有不断地让符号学的原理经受文化实践的

考验,才能使符号学成为一门活的学问,边界开放,不断拓展。

这就是我们与译林出版社合作,推出这套“当代符号学前沿译丛”的原因:所有选到这套丛书中的符号学书籍,都是各国符号学者做出的最新成就。我们必须时时参照,才知道国外的符号学者在哪些方面走在我们前面,而在对比中,我们也可以时时看到自己可以,甚至已经做得更好的地方。正如在一场马拉松比赛途中,我们始终看到一道跑的人,才能明白在哪一个位置我们可能超出。你追我赶,是因为我们合起来,组成了坚持快速向前的世界符号学运动。

赵毅衡

四川大学符号学—传媒学研究所所长

2014 年 8 月 2 日,成都

致谢

本书更多地是受惠于电邮交流和网络讨论，而不是现场互动，不过，幸运的是，后者并未被数字技术彻底地再媒介化。这是我们这个时代的特色。我要对这场学术游戏中的以下互动者表示谢意。

安德鲁·哈奇森慷慨赠送他的 CD《童》(*Juvenate*)，耐心解答我的问题，并就著作系统提出了宝贵的指点。迈克尔·马蒂斯和安德鲁·斯特恩，与我分享并讨论他们的互动戏剧《假象》(*Façade*)。再次感谢马蒂斯和斯特恩，以及尼克·蒙福特、诺亚·沃德利普—弗鲁温、斯科特·莱德伯格，他们所维护的博客给了我许多灵感和信息，倘使我要理清所有头绪，就可能无法完成本书。迈克尔·乔伊斯，向我解释了“故事空间”的精妙特性。斯图尔特·莫尔思罗普与我分享了链接功能的很多想法。埃斯本·阿尔瑟斯和杰斯珀·朱尔是游戏—叙事学论战中令人振奋的对手。莉斯贝思·克拉斯特鲁普和苏珊娜·帕杰蕾丝·托斯卡，冒着她们化身米拉格罗的生命危险，带我进入生生不息的虚拟世界。戴维·赫尔曼向我展示了叙事认知进路的累累硕果。爱玛·卡法雷诺斯，邀请我参加了她的叙事文学学会的研讨班，为美国叙事学研究

注入了活力。萨拉·格温莲·琼斯，一位土地、生命、思想的孜孜探求者，
ix 与我分享了她对媒介的认识。

自不待言，还要感谢以下群体，他们虽未参与这场学术游戏，但却提供了知性启迪：我的家人菲尔、凯特琳、邓肯，以及名为“无聊”（Jabberwocky）的专属俱乐部的会员乔恩·蒂姆和雅克·里厄，他们的活动就是絮叨和散步，经常还是同时进行。

最后，要感谢以下人员，允许我从他们的数字文本中转载图像：英格丽·安科尔森、东门系统公司的马克·伯恩斯坦、安德鲁·哈奇森、欧利
x 亚·利雅琳娜、玛乔丽·鲁泽布林克、迈克尔·马蒂斯、安德鲁·斯特恩。

导　言

近来，世界各地高校中“媒介研究”、“新媒介研究”、“比较媒介研究”如火如荼。他们笃信，新技术影响着特定类型信息的创造、保存、传输，而新技术的采用则意味着一场对生活的许多方面潜移默化的重大变革，比如经济、社会关系、政治体制、知识与学术、艺术与娱乐，并通过这些领域影响着所谓“身份”、“自我意识”、“主体性”等更加难以捉摸的经验。技术进步，如书写和印刷，曾对社会生活的各个方面产生了深远的影响。譬如，书写造就了簿记，极大地刺激了商业的发展与财富的创造，进而导致了政治体制的变革；同时，正如沃尔特·翁令人信服地指出的，书写通过赋予语言符号以持存性，把故事讲述的即兴表演转换成文本型文献，展现出各式各样的新特征。其他媒介的影响可能更局限一些。例如电影和摄影，因能保存新的数据类型而各自创造了一种新的艺术形式，但除了充当思想载体和在市场上推出新商品之外，很难说对政治与经济产生了什么影响。最近的媒介革命，即数字技术的发展，业已对经济（电子商务，因自动化而造成工作机会的减少）、社会生活（去区域化的人际关系网络取代了邻里接触）、处理日常事务的方式、政治（涉及能 xi

否广泛获取信息的群体差距)、大众娱乐(计算机游戏的创作、计算机控制的游乐园设施、特效电影)带来了广泛的影响。计算机也影响了艺术,尤其是视觉艺术(数字装置、图像处理),不过这方面的成就往往曲高和寡,倒是正契合了"高雅艺术"的本性。然而,叙事是一种超越了媒介边界的意义类型,超越了艺术与我姑且称之为实用信息之间的边界,而计算机又为叙事带来了什么?

数字技术是否已经或者将要催生重大的新叙事形式?叙事是否已经或者将要在数字文本性的发展中起重大作用?这些问题目前虽尚无定论,却已使人兴趣盎然。在2003—2004学年里,有好几部著作和多次专题会议探究数字形式的叙事。著作有马克·梅多斯的《暂停与效果:互动叙事的艺术》(*Pause and Effect: The Art of Interactive Narrative*)(2003)、卡罗琳·汉德勒·米勒的《数字故事讲述:互动娱乐创作指南》(*Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*)(2004)、安德鲁·格拉斯纳的《互动故事讲述:21世纪的小说技巧》(*Interactive Storytelling: Techniques for 21st Centuray Fiction*,2004)、克里斯·克劳福德的《克里斯·克劳福德论互动故事讲述》(*Chris Crawford on Interactive Storytelling*)(2004)。这些著述皆是为设计基于计算机的叙事娱乐(尤其是电脑游戏)提供建议的实用指南,但均未能解决困扰该领域的源头问题,即如何调和互动性与叙事性。专题会议包括"虚拟故事讲述国际会议"(法国图卢兹,2003年11月)、"Narr@tive会议"(加州大学洛杉矶分校,2004年4月)、"数字故事讲述节"(亚利桑那州塞多纳市,2004年6月)、"数字故事讲述技术"会议(德国达姆施塔特,2004年6月)。[1]图卢兹和达姆施塔特的会议具有很强的技术性,提交的论文探讨人工智能的故事生成技巧、创造智能行动者的算法、机器人学(机器人行为所需要的推理,与我们在日常生活中以及人物在故事中所实施的推理属同一类型)、计算机游戏设计、计算机游戏制
xii 图学、移动计算中的叙事、著作系统,以及使用全球定位系统将故事同

真实世界的地点相连接;加州大学洛杉矶分校的会议聚焦诗学,把数字叙事放置在电子文艺更广博的现象中,从当代文学理论、媒介理论、控制论的角度进行考察;"数字故事讲述节"主要是设计师的研讨会,"通过技术分享思想的爱好者和从业者齐聚一堂,考察在教育、社区建设、商业、个人和遗产故事讲述、新媒介与娱乐等领域里正采用的创新工作和新概念。"[2] 这些不同侧重反映了对数字叙事的四种基本的研究进路:实用式、隐喻式、扩展主义、传统主义。

实用式进路

实用式进路并不在意新叙事形式的发展,而是关注故事在人们生活中的重要意义,以及计算机在传播个人故事中的作用。与其他三种进路不同,它根本就没有数字形式的故事讲述之问题意识:从美国有线电视新闻网(CNN)、谷歌、微软服务网络(MSN)的多媒体新闻报道,到用故事为产品做网络广告,从特定网站的总体规划,到我们通过电子邮件、聊天室、博客来交流故事,互联网就是一个叙事喷井。实用式进路的特别兴趣包括:数字叙事在教育中的作用;通过互联网保存文化记忆及口述历史的存档,以及故事在企业界中的使用;教"普通人",也就是既非电脑高手、学者又非专业作家的人,如何使用数字工具来讲述他们自己的故事。实用式进路的旗舰组织是位于伯克利的数字故事讲述中心,它的一个代表性网站是艾比·唐的"朋友的后门廊"(*Bubbe's Back Porch*),结集了犹太妇女的往事追忆。"朋友的后门廊"邀请人们提交关于自己经历的个人叙事,并上传所谓"故事蜜蜂"(story bees)的产品。这是个三小时的研讨会,参与者通过扫描家庭照片并附上自己的感言,创造口头故事讲述的数字版本。 xiii

隐喻式进路

隐喻式进路从叙事诸概念中为计算机应用的设计与推广寻求灵感，故事讲述本身并非其意图所在。近年，叙事概念在文化话语中已呈燎原之势，软件业也如期跟进，将叙事界面和讲故事计算机的各种隐喻转换成时髦广告用语。比如史蒂夫·乔布斯，苹果公司的创立人和首席执行官，曾谈论过“故事的重要性、技术同讲故事联姻的重要性”（Auletta, 1999 : 47）；斯蒂芬·约翰逊在其热销书《界面文化》（*Inferface Culture*）的结尾宣告：“我们的界面就是我们为克服迷茫而向自己讲述的故事”（1997 : 242）；艾比·唐将一篇影响颇大的文章冠名“叙事与界面”，说在现代社会里，计算机可以扮演口头文化中的讲故事人的角色；布伦达·劳瑞尔将计算机设想成一个舞台，软件参与戏剧情节的创造，情节结构则是按亚里士多德的原理组织的。故事讲述的隐喻通过给机器一张人脸——充满温情的计算机操作界面，为计算机的冷漠无情、僵化的决定论和拘泥的逻辑提供了一剂解药。然而，当被用于检验软件设计时，它的成果至今仍相当贫乏。

1. 创造了一个人物，指导用户体验程序，提供个性化帮助，提供喜剧性穿插。这个人物可以是微软办公软件的助手（该人物如此讨嫌，以至于大多数人关掉它），或是数据库导游，根据用户选择的特定主题提供定制的漫游。

2. 开发隐喻环境或脚本，比如亚马逊网站（Amazon.com）超市购物主题，或者宏媒体公司的“指导者”（Director）电影制作环境。

术语“叙事界面”让人对栩栩如生的人物和机缘巧合的情节充满期待，但注定会对这些平淡无奇的技术应用大失所望，然而，恰恰就是叙事脚本的这种索然寡味使得它充满效率。设计软件时，叙事本身并不是

目的，而是实现目标的手段，目标就是便于程序的运行。界面隐喻与诗 xiv
歌隐喻实属异曲同工，通过将陌生新世界与熟悉的世界相联系，来实现修辞学和教学法的功能。

扩展主义进路

该思路的倡导者视叙事为一个变化无常的概念，因文化而不同，随历史而演变，关键是为技术革新所左右。这种立场集中体现在乔治·兰道的著作《超文本 2.0》（*Hypertext 2.0*），其中一章的标题为“重构叙事”。在这一章里，兰道提出，在数字时代，叙事可以迥异于它在口头、书艺时代、印刷时代的样子：“超文本对基于线性的叙事和所有文学形式提出了挑战，对亚里士多德以来盛行的关于情节和故事的思想提出了质疑。”（1997：181）超文本所挑战的亚里士多德思想包括：

> （1）固定的序列；（2）明确的开始和结尾；（3）故事具有“一定的篇幅”；（4）与所有这些概念相关的统一性和完整性观念。因此，在超小说中，**可以期望诸如情节、人物刻画、背景之类的单个形式有所改变**，就像这些技巧汇集所产生的文类和体裁改变一样。（181—182；强调为笔者所加）

指望数字环境在情节结构以及人物与背景表征方面产生新的变体，似乎顺理成章，然而，这些“形式”本身能够容忍多大的转变且仍然保留其基本的意义核心？从某些实验数字文本的作者对该术语的使用情况来看，貌似叙事甚至能够摈弃人物、情节、背景。在一篇题为“新媒介之叙事结构”的论文中，视觉艺术家帕梅拉·詹宁斯论述道：亚里士多德的情节模型因鼓励“思维的线性与截面”而“不适于创造基于计算机的互动艺术”（1996：349）。詹宁斯正确地指出了，情节的内在线性同

互动性之间所存在的冲突，但她所提出的置换方案——重复、序列主义（serialism）、开放结构、模糊逻辑——几乎算不上是“叙事结构”，至少对那些期待叙事来表征人类存在的时间性的人而言。在一篇题为“扩展写作概念：关于网络艺术、数字叙事、病毒伦理的笔记”的论文中，马
xv 克·阿美利卡将万维网描述为一个“公共领域叙事环境”（2004：9）。阿美利卡的“叙事环境”并非是指互联网上张贴的无数故事，而是指网络空间中漫延的信息流，等待着被治理成一个“游牧叙事，在按经验设计的控制论环境中重塑艺术家的含义”（10）。在阿美利卡的网络作品《电影文本》（*FILMTEXT*）里，这种“游牧叙事”是追寻“有意义生活方式的实践”，通过使用“我们目前可资利用的任何工具”（12）来扩展写作概念：“动态和静止的生活意象、排版设计的实验文本、少量的定制代码或原始数据、加工过的音乐 / 声音 / 噪音等。”（11）另一位数字艺术家塔兰·米默特，将其“理论小说”《词符串至迷词串》（*Lexia to Perplexia*）标榜为“双通叙事”（bi-narrative），他用该术语“表示行动主体之间传导率的互惠程度”（Amerika & Memmott：5），但这些行动者更像是信息包或控制论对象，而不是存在于时空中的虚构世界里的个体化成员。在《词符串至迷词串》充斥着象征、隐喻、理论陈述的非时间性网络中，其实什么事情也不曾发生，读者也很难归纳情节、描述背景、说出人物的名字。对詹宁斯、阿美利卡、米默特而言，叙事成了先锋写作实践的代名词。人们可能不解，这些作者何以需要诉诸叙事概念来描述他们的作品——既然他们的文本几乎没有任何东西能在正常情况下让人联想到故事。毕竟，叙事性既非审美价值的保证，又非审美价值的必需——抒情诗就是明证。窃以为，像软件开发者一样，数字作家需要将新事物同熟悉的事物联系起来，赋予他们的文本机器以人文面目；因为世上没有足够的电子人（cyborgs）来保证读者群。既然叙事术语变幻出戏剧、情感、历险，以及追求崇高或邪恶目标过程中的成功或失败，即人类存在中的任何重要事情，那么有什么比叙事更能使这些文本机器显

得界面友好呢？

传统主义进路

该方法把叙事看作意义的不变核心，这个核心将叙事同其他话语类型区分开来，并赋予它一个跨文化、跨历史、跨媒介的身份。扩展主义进 xvi 路，因其对叙事持松散的、不确定的、延展性观念，面临的任务是设计新形式的语言艺术，以利用计算机的可供性（affordances）。“叙事”乃是对此谜团提出的解决方案的名称，无论这些方案呈现何种形式。而在传统主义这里，任务更加艰巨，因为最终产品不仅得利用其媒介，还得符合叙事的形式与意义相对严格的要求。传统主义的代表人物把用户参与视为数字媒介最重要的属性，将目标设想为创造一种叙事，用户能够控制人物且/或同虚构世界深入互动。然而，这类学者和研发者大都深刻地意识到该项目的难度、现有成果的贫乏，尤其是与电影、戏剧、文学的叙事生产率和多样性相比。列夫·曼诺维奇把互动叙事说成“新媒介的圣杯”[为梅多斯（2003）所做的护封评语]。布伦达·劳瑞尔则将“互动故事”视为“计算机运算神话的假想魔兽，一个我们能够想象但却有待捕获的天马行空的独角兽”（2001：72）。克里斯·克劳福德哀叹道：“迄今，尚未创造出任何赢得广泛尊敬的互动性故事世界。”（2003：259）不过，若“圣杯”仍待追求，研究人员就不能放弃，因为追求本身就是意义所在。

传统主义的许多代表人物（如克劳福德和劳瑞尔）是游戏设计师，他们宣称已经厌倦了充斥游戏产业的俗套情节和暴力主题。他们的梦想是研发一种游戏，人们玩游戏的缘由同读小说或看电影一样：这些游戏激发对故事的真正兴趣，而不是将情节仅仅当作托辞来练习身体机能、解决问题能力、竞争行动中的肾上腺素涌动。传统方法的代表还有乔·贝茨于20世纪90年代在卡耐基·梅隆大学执导互动戏剧中的

OZ 项目，以及贝茨近期的 *Zoesis* 项目，迈克尔·马蒂斯和菲比·森格斯（其作品见 Mateas & Sengers, 2003）领衔的叙事智能团队，马蒂斯和安德鲁·斯特恩在互动戏剧《假象》中自己的项目，其中《假象》在受
xvii 亚里士多德诗学启发的戏剧行动中为用户雕琢了积极的角色。[3]

这些研究人员的一个主要活动领域是，创造由人工智能算法操作的“可信的”人物，能对用户的行动做出智能的和具有戏剧性趣味的反应。如果对人物很好地编程，那么叙事行动就会从人物与用户、与其他人物、与他们周围世界的互动中自动发展；因为所谓叙事，不就是表征思维个体对其他思维个体的行为以及对他们的环境变化的反应吗？固然，对人物的关注示范了一种自下而上的、自生式的（emergent）叙事研究进路，但传统主义项目应用了一种自上而下的、情节驱动的进路，其中的各种情节发展大体上还是由设计师预先决定的。如安德鲁·斯特恩（2003：225）所言，自上而下的进路之所以受戏剧项目青睐，因为这些项目雄心勃勃地要贯彻亚里士多德式的升降张力，这种模式遵循一种刻板的曲线，必然要对人物行动和用户情感进行严格控制。

传统主义进路要想成功，就必须抵制欲与伟大文学经典试比高下的诱惑——这种诱惑在珍妮特·默里鼎鼎大名的著作《全息甲板上的哈姆雷特》（*Hamlet on the Holodeck*）的标题中表达了出来——而是相反，必须学会按照媒介特性来定制叙事模式。幸运的是，对那些视叙事为文化普遍之物和人类认知稳定基础的人而言，坚持合理的严格界定并不排除多样性，也不把数字叙事局限于对文学形式的模仿。在本书中，我赞许介于令人窒息的传统主义和狂放不羁的扩展主义进路之间的两个中庸立场：

1. 叙事乃认知建构，具有不变的意义内核，但能表现为各种形态，我们不妨称之为**故事的变身**，而且可以在不同程度上实现，取决于满足多少核心条件。

2. 作为一种意义类型，叙事可以通过各种方式进行追忆和语用呈现。我将这些多重呈现称为**叙事性模式**。模式概念，将在第一章做进一步的解释说明，涵盖传统文学批评概念，如虚构性或讲述式与模仿式呈现，但我建议增加一些叙事学一度忽略的范畴，如实 xviii
用式、说明式、不确定式、隐喻式。许多模式表现出对特定媒介的特别亲缘性，而且我们将会看到，数字叙事其实与某些模式关系紧密。我称其为模拟式、自生式、参与式。

叙事：从旧媒介到新媒介

虽然本书主要聚焦数字技术对叙事的贡献，但并不孤立地考察此问题，而是将之置于媒介、叙事、模式之间关系的更大语境中。上编着重探讨“旧媒介”中的叙事模式，为方便起见，我将“旧媒介”作为一个笼统术语来使用，而不是作为一个理论上的统一范畴。因而，我无意界定“旧媒介叙事”，除了这种否定性刻画：不依靠计算机来施行和体验的叙事。传统用法告诉我们，术语“旧媒介”乃复数，涵盖许多范畴，如文学、绘画、电影、戏剧，但“旧媒介”的复数性质更成问题。按词源学，“media”乃“medium”的拉丁复数形式，但许多学者不管词源学，已养成把新媒介（new media）用作单数的习惯。[4] 这种用法的理论意义尚不明了，但指向了数字技术的含混本质：它是否是与电影和写作等量齐观的自主媒介？抑或是其他非计算机媒介如电影和写作的增强技术？或者是一个由许多成员组成的大家族，如计算机游戏、超文本、电子邮件、博客等数字技术的各种应用，乃至整个互联网？这个问题将在以后行文中进行讨论。贯穿全书，我交替使用“digital medium”和“digital media”（同复数动词一道使用，免得惹拉丁学者不快），视聚焦技术本身还是其各种应用而定。

自结构主义如日中天以来，叙事学发展主要是探讨文学叙事虚构。

语言学家、民俗学家、心理学家、社会学家已将研究扩展到口头故事讲述，但叙事学依然主要关注语言支撑的故事。本书第一章“叙事、媒介与模式”，通过提出对叙事无涉媒介的认知界定、对模式的编目、对媒
xix 介性质的探讨，勾勒了叙事学的跨媒介扩展的基础，虽然“medium”或“media”在当下学术话语中很流行，但令人惊讶的是，仍然没有被很好地界定，其意思经常被想当然。现在的趋势是突显媒介的技术维度；但是，如我在第一章所论述，另外两个变量也需要一并讨论：媒介也因各自的符号属性（言辞、视觉或听觉，空间的或时间的，单渠道或多渠道）和文化用法而各不相同。若不考虑这些区分性因子，任何媒介理论都不会是完整的。

在本书的框架里，不可能对新旧媒介的叙事演化作全面概述。论述新媒介的部分力求适度扩大范围，但论述旧媒介的部分局限于三点探讨。第一点，即第二章，探索虚构性，久负盛名但或许也是最难界定的叙事模式。对该模式的讨论集中于两个论题：（1）虚构性适用于哪些媒介、需要满足哪些条件？（2）当代写作实践是否曾通过僭越虚构与他者之间的边界而摈弃二者的区分？既然虚构以牺牲非虚构来扩展，使得这种二分法产生危机，我将此危机归咎于我所谓的“泛虚构性教条”（the Doctrine of Panfictionality）。在揭露泛虚构的灾难性认识论后果之后，我要探询，近年产生的无数杂交情况是否需要一种类比理论来规定事实与虚构之间的连续体，或者它们是否仍然同设定森严边界的数字理论相兼容。该章还考量事实与虚构之区分的跨文化有效性及其对印刷技术的依存性。

大部分数字叙事都证明了我在第一章里所描述的自生模式，但是，正如第三、第四章所论证的那样，这一模式也出现在旧媒介中。在当下流行的电视真人秀节目类型中，一些个体被放置在一个封闭的环境里，依据他们之间的互动让故事发展，从而创造出了自生式特征。通过将电影《楚门的世界》（*The Truman Show*）的虚构真人秀同《幸存者》

（*Survivor*）的现实真人秀相比较，第三章探讨了电视与电影在叙事潜 xx
力方面的特性与差异，并考察该类型背后的现实观念。在讨论《幸存者》时，我认为其环境是如此清晰可见地且自我指涉地上演，以至于质疑其现实诉求成为无的放矢——倘若我们用现实指寻常的、无形式的、私密的东西。另一方面，如果我们将人类现实理解为主体与环境动态互动而产生的某种事物、不断地向他人生产并呈现的某种事物，那么就没有理由说这种现实不能从完全的人工环境中产生。

为说明同步叙述模式，第四章将带我们进入心理实验室，其中，故事是从生活数据中动态生成的，考察电台体育广播如何为听众将一场比赛情节化却不借助回顾性叙述者的后见之明。区分叙事的三个维度：纪事（chronicle）聚焦发生了什么（事件的线性连续）；模仿（mimesis）聚焦怎样发生的（描述）；情节化通过聚焦为何发生而赋予事件以意义和形式。纪事是体育广播的支配性维度，但表现成功与否，很大程度上取决于播音员将实况报道同模仿及尝试性的情节化图式进行编串的能力。情节化要求对行动做回顾性阐释，就此而言，它同实时情景相冲突。本章考察比赛如何通过前瞻性和回顾性阐释实现情节化，这些阐释打断了叙述的同步性，并考察情节模式以及俗套叙事主题的选择如何在广播的过程中演变。

下编从各种角度探讨数字叙事。第五章探询经典叙事学如何能够扩展到数字叙事。迄今为止，叙事学一直主要关注表现特定模式组合的文本——讲述式、表征式、回顾式、脚本式、接受式、自主式、确定式、字面式，数字叙事是模拟式而非表征式，自生式而非脚本式，参与式而非接受式，同步式而非回顾式。虽然数字文本在表现传统叙事范畴如人物、事件、时间、空间等方面创造了新颖的变体，然而，它们真正开辟的
叙事学探究的新领地，却是在文本架构和用户参与方面。各种架构包括 xxi
网络、树状、流程、迷宫、侧枝矢量、海葵、转轨系统，主要讨论它们在话语与故事两个基本叙事学范畴的层面上提供变体的能力。覆盖这些架

构的是四个基本的用户参与模式，来自两对二元对立的交叉分类——内在参与外在参与、探索与本体。每个参与模式都将被展示为与特定架构和特定主题的搭配，以产生互动叙事的各种文类。

如果说对计算机硬件的依存性构成了所谓数字媒介家族的区别性特征，那么各种类型的文本创作软件和文本展示软件则应被视为数字性的亚媒介。第六章和第七章重温了数字叙事在过去二十五年中的演化，将之表述为软件支持和文本产品之间关系的故事，并向每一种著作系统探问：它的特别可供性是什么？这些可供性如何左右叙事意义的建构？透过表面来观察，讨论的是每种文本类型“怎么制作的”问题，克里斯蒂娜·保罗（2003：51）证明此乃数字艺术的中心问题。第六章考察互动叙事的早期形式，即由语言分析器所支持的基于文本的互动小说，以及用东门系统公司的“故事空间”写作的超文本，第七章则聚焦用 Flash 和“指导者”写作的基于网络的多媒体文本。第七章结尾分析迈克尔·马蒂斯和安德鲁·斯特恩的《假象》。这是一个多媒体的、人工智能支持的互动戏剧课题，作者们用各种工具编程，而不是用标准著作系统创作。

电子游戏作为学术研究对象的兴起，已经引发了一场激烈的理论争端：叙事概念是否适用于电脑游戏，或者其制品作为游戏的地位是否杜绝了其作为叙事的地位？第一选项的拥护者包括大多数的游戏研发人员，他们习惯上把自己的项目描述成故事讲述。游戏与叙事的联想业已受到电子游戏研究中“游戏学”（ludologist）学派的抨击。游戏学家宣称，叙事乃基于对过去事件的回顾性唤起，而游戏的实况动作是基于实
xxii 时（real-time）模拟。因而，电脑游戏恰如生活本身，不是对行动的延时表征，而是行动的现实施行。第八章回应反叙事主义立场，认为游戏并非未经媒介化的生活，而是生活的意象——正如所有形式的叙事一样。尽管游戏学派将游戏与叙事的构成属性视为相互排斥的，但我认为数字媒介对游戏的重大贡献在于，让策略性游戏活动同虚构世界的假装性与想象性参与活动相互兼容。通过叙事维度，电子游戏不只唤起我们的竞

争精神和解决问题的技能，而且比传统棋盘游戏或体育比赛更强烈地诉诸想象力。

第九章重新连接新旧媒介，考察书面叙事、电影、计算机科学，以及数字文本中叙事越界（metalepsis）的各种表现，这是后现代文学所钟爱的一个辞格。叙事学的越界概念通过计算机编程的堆栈概念进行解释，堆栈乃一个具有鲜明层级和后进先出（LIFO）结构的等级系统。越界是对层次的阐释，挑战了堆栈的等级组织及其严格的处理顺序。在情节层面上，它是第二章所描述的文本实践的等价物：在一种情况下，文本所表征的世界和人物跳跃了虚构层次；而在另一种情况下，则是文本自身僭越了这些边界。区分了两种形式的越界：修辞性越界，在层次之间打开了一个暂时的窗口；本体论越界，侵袭了层次的逻辑分野并导致道格拉斯·霍夫施塔特（1980：21）所谓的“缠结的层级”与“奇异的循环”。在概述叙事学、数学逻辑（哥德尔定理）、计算机科学（停机问题不可解性之图灵证据）里的越界效果之后，转向讨论代码诗歌、电脑游戏、虚拟现实技术中的越界。越界的表现形式大多挑战位于堆栈高层次的虚构世界的边界，而没有影响到现实，本章结尾考察现实地面层次被堆栈其上的图像所越界接管的理论思想。

贯穿本书下编，我要强调的是调和叙事性与互动性之艰难，毕竟互动性乃数字环境最特有的属性。人们可能感到奇怪，试图让叙事意义的 xxiii
内在线性迁就互动模型究竟有什么旨归？确切地说，互动模型挑战这种线性。将数字文本性重新导向其他意义类型岂不更简单些？比如我们看到的视觉动画诗歌、代码诗歌、理论小说、浏览器艺术，以及隐蔽算法运作的自我变形艺术作品，乃至创造活动的所有领域。如果说克服数字媒介对叙事性的抵制仍然是明智之举，那是因为这些媒介所患痼疾或许只有故事讲述的普遍的、屡试不爽的魅力才能治愈。一端是电脑游戏，另一端是实验形式的写作，电子文本性业已征服了文化频谱的两极。游戏是异常风靡的娱乐形式，但往往把叙事简化成俗套的情节，并使其成

为游戏玩法的附庸，而各种类型的实验写作却陶醉于艾伦·刘（Alan Liu，2004：2）所谓对叙事的“创造性破坏”，依然是主要由理论家和潜在作家所阅读的鲜为人知的学术类别。印刷文学、电影、戏剧已经捕获了所有类型的观众，而电子文本性只针对大众（或者至少特定年龄群体和性别的大众）以及“冷峻的”知识精英，仍有待争取更广泛的受教育公众。我认为，只有通过学会让叙事适应媒介的属性——无论是否意味着更注重游戏的叙事设计，还是加强其他文本的叙事结构——数字文本
xxiv 性才能治愈其分裂之症。

目 录



旧媒介里的叙事

第一章

叙事、媒介与模式

通常，学科并不像人那样有具体的出生日期，但是，倘要给叙事学确定一个生日的话，那就是法国期刊《交流》（*Communications*）1966 年第 8 期的出版日期。这期杂志刊载了克劳德·布雷蒙、热拉尔·热奈特、A. J. 格雷马斯、茨维坦·托多罗夫、罗兰·巴特的论文。（热奈特津津乐道的一个故事是，受巴特之邀为该期杂志撰稿，正是这次勉励导致了他终身投入叙事研究。）在"叙事结构分析"一文中，巴特写道：

> 世上的叙事有无数……其载体可以是口头或书面的语言表述，静止或移动的图像、姿态，以及所有这些材质的恰当结合；叙事存在于神话、传说、寓言、童话、小说、史诗、历史、悲剧、戏剧、喜剧、哑剧、绘画（想想卡巴乔的《圣厄秀拉》）、教堂花窗玻璃、电影、漫画、新闻、会话。此外，叙事还以几乎无限多样的形式，存在于任何地方、任何时代、任何社会……姑且不论文学优劣之分，叙事是国际性的、跨文化的：它就在那里，就像生活本身。（1977：79）

更早两年，在同一期刊上，克劳德·布雷蒙作过类似论述：

> ［故事］独立于其承载技术。故事可以从一种媒介转换到另一
> 3 种媒介而不失其本质特征：故事的题材可以服务于有关芭蕾的论
> 述，小说的题材可以转换到舞台或荧屏，可以用言辞将一部电影复
> 述给没看过的人。这是我们阅读的语词、观看的图像、破译的姿态，
> 通过它们，我们可以追踪一个故事，而且可以是同一个故事。[1]

这两段引文证明，叙事学被其两位缔造者构想为一个超越学科与媒介的研究领域。孰料随后三十年却歧路徘徊：在热奈特的影响下，叙事学演化成了一个专究书面文学虚构的项目。本书旨在扭转这一趋势，将叙事研究重新定位在跨媒介与跨学科的道路上。幸运的是，我们对媒介的理解已更趋精细。我们不再认为所有媒介都能提供同样的叙事资源，并非所有的故事都能以不同的媒介如文学、芭蕾、绘画、音乐来表征。我们也不认为，故事能从一种媒介迁徙到另一种媒介而不对认知产生影响。意义的核心可以跨越媒介，但进入新媒介时，其叙事潜力可通过不同的方式得到充实和实现。说到叙事能力，媒介的资质是不一样的：有些媒介是天生的故事家，有些则具有严重的残疾。叙事的概念提供了一个公约数，可以让人们更好地领会单个媒介的优势与局限。反过来说，对各种媒介实现叙事意义的方式进行研究，提供了一个机会来批判性审视并扩展叙事学的分析词汇。因此，跨媒介的叙事研究使得媒介研究和叙事学均受益匪浅。

本章将从积极和消极成分两个方面考察跨媒介叙事学的理论基础。消极成分描述同跨媒介叙事学不兼容的各种立场，而积极成分则探究本课题所预设的叙事与媒介的概念。

跨媒介叙事学的敌对立场

跨媒介叙事研究的主要障碍，是来自叙事学内部的一种立场，即我所谓的基于语言的叙事研究进路或曰言语行为进路。该立场（代表人 4
物有普林斯、热奈特、查特曼）把叙事界定为叙述者向受叙者讲述故事的一个行为，或者界定为叙述者对一系列过去事件的讲述。在这种定义中，成为叙事的条件是一个能动者讲故事之言语行为的发生，该能动者又称叙述者。言语行为的语义内容必须是已经实际发生或假装发生的事件。叙事作为语言现象的这种观念，不仅摈弃了可能的视觉或音乐叙事形式，而且也排除了虽有语言踪迹但不使用公开叙述者的文本，或者不以回顾方式表征事件的文本。譬如，杰拉德·普林斯在《叙事学词典》第一版中写道："戏剧演出虽表征许多迷人的事件但并不构成叙事，因为这些事件直接在舞台上发生而不是被讲述"（1987：58）。按照这种观点（普林斯在《叙事学词典》第二版中放弃了），叙事的跨媒介研究仅局限在区分口头故事讲述与书面文学叙事。持这一立场的有些理论家认可一种更加温和的形式，将基于言语行为的定义用作一种隐喻模型来分析非语言文本。与激进法不同，温和版承认视觉或戏剧叙事的可能性，但这些文本必须能装进语言模型。这种方法把戏剧和电影当作叙述者形象的话语来分析，甚至当电影或戏剧并不使用画外音叙述的时候。其鼓吹者有克里斯琴·梅茨、西摩·查特曼、弗朗西斯·约斯特、安德烈·高德劳尔特，其反对者有大卫·波德威尔。

另一个同跨媒介叙事研究不兼容的立场，是激进的媒介相对主义教条。该立场极端的例子是，翁贝托·艾柯宣称"他的书《玫瑰之名》和让—雅克·阿诺对该书的电影改编之间没有任何关系：它们只不过是名字相同罢了"（Elliott，2004：221）。激进相对主义隐见于这些理论家，他们受索绪尔语言学、解构、新批评等学说和学派的影响，把形式与内容之分野视作异端。这些理论家将媒介看作自足的符号体系，其资源同 5

其他媒介资源是不可通约的。正如语言相对主义教条中两种语言不能表达同样的语义价值一样，媒介相对主义教条中两种不同的媒介不能表达相似的意义或使用相似的手法。这种观点呈现激烈与温和两种形式。在激烈形式中，所指不能同能指分离。既然叙事的跨媒介概念预设了叙事意义和对意义进行编码的符号之间的区分，激烈阐释就把跨媒介叙事学课题扼杀于襁褓。在其温和形式中，媒介相对主义承认共同意义，但坚持每种媒介表达资源的独一无二性，迫使理论家为每一种新媒介从零开始重建叙事学的分析工具。该立场对叙事学中跨媒介借用的生产性熟视无睹，例如，主题来源于音乐，视角来源于绘画，摄影眼（camera-eye）叙述来源于电影。在某些情形下，借用是不可避免的，比如，当一种媒介试图模仿另一种媒介的效果时，或两种媒介具有共同的渠道时。对媒介相对主义的替代，是承认理论概念既可以是针对某种具体媒介的，也可以是适用于几种媒介的。跨媒介适用的叙事学概念有故事 / 话语区分，以及人物、事件、虚构世界等例子。另一方面，蒙太奇是一个本土的技术概念；但是，当语言叙事开始模仿某些电影技巧时，文学批评家就借用了它。

界定叙事

过去十年左右，“叙事”术语广为流行，以至于严重稀释了它的意思。杰洛米 · 布鲁纳论述身份叙事，让—弗朗索瓦 · 利奥塔论述资本化历史的“宏大叙事”，艾比 · 唐论及计算机软件的界面叙事，而且每个人都在说着文化叙事。其意思自然不是指传统故事的遗产，而是指界定一个文化的集体价值观，诸如西方社会对言论自由的信念，或者是指隐蔽的刻板印象与偏见，如种族叙事、阶级叙事、性属叙事。“叙事”瓦解成“信念”、“价值观”、“经验”、“阐释”或干脆是“内容”。这只能通过一种界定来防止，这种界定强调确切的语义学特征，如行动、时间性、因果

论、世界建构。叙事的跨媒介界定要求将此概念拓展到语言之外，但这 6
种拓展应该通过语义压缩来补偿，否则的话，所有媒介的所有文本到头来都将成为叙事。[2]

我已提到，跨媒介叙事研究所面临的主要问题，是为经典叙事学中的基于语言的正常定义寻找替代。我想以 H. 波特 · 阿伯特的定义作为出发点（然后修订）。H. 波特 · 阿伯特代表了叙事学家的共同观点，将“叙事”术语保留为故事与话语的结合，对两个成分作如下界定：“故事是一个事件或事件序列（即**行动**），叙事话语乃是对这些事件的表征。”（2002：16）在这种观点里，叙事是故事的文本实现，而故事则是虚拟形式的叙事。如果我们认为表征无涉媒介，那么该定义就不仅仅将叙事性局限于语言文本或叙述者的言语行为。然而，叙事的两个成分的作用并不对称，因为话语是以其对构成故事的东西的表征能力来界定的。这意味着，只有故事才能自主地被界定。可以看出，阿伯特把故事视为事件序列，但这种刻画把故事与事件粗略等同，而事件其实是制造故事的原材料。如果故事不是在世界中发现的一种东西，[3]就像存在物和事件，也不是这种东西的表征（就像话语），那么何为故事呢？

故事，就如同叙事话语，是一种表征，但又不像话语，它并非编码在物质符号里的表征。故事乃一心理意象、一个认知建构，关涉到特定类型的实体，以及这些实体之间的联系。叙事可以是故事与话语的结合，然而，正是其在心中唤起故事的能力，使得叙事话语同其他文本类型区别开来。

沿着福蒂斯 · 詹尼蒂斯的思路，我建议将所有叙事视为模糊的集合，将叙事性（或“故事性”）视为一个分级属性，而非将心理表征分成故事与非故事的僵化二元特征。在叙事性的分级性概念中，界定就成了由同心圆组成的开放系列，当从外圈向内圈、从边缘情况向典型情况移 7
动时，条件规定的限制性趋强并预设前面陈述的项目。以下方案将叙事性的条件组织成三个语义维度、一个形式与语用维度。

空间维度

1. 叙事必须是关于一个世界，栖居着个性化的存在物。

时间维度

2. 该世界必须处于时间中并历经显著改变。

3. 改变必须是由非习惯性物理事件所引起。

心理维度

4. 事件的某些参与者必须是智能行动者，具有心理生活，并对世界的状态具有情感反应。

5. 某些事件必须是这些行动者的有目的的行动，由可识别的目标和计划所驱使。

形式与语用维度

6. 事件序列必须形成一个统一的因果链并导向封闭。

7. 至少某些事件的发生必须被断言为故事世界的事实。

8. 故事必须向接收者表达某种意义。

每个条件都防止了某种表征类型形成兴趣焦点或故事的宏观结构，但这并非意味着这些表征就不能出现在叙事文本中，而是说它们仅凭自身并不能支撑其叙事性。

1. 剔除对抽象实体的表征，以及对具体客体与境况的整个类别表征，如“人类”、“理性”、“国家”、“原子”、“大脑”等。

2. 剔除静态描写。

3. 剔除对自然演化（比如衰老）所引起的重复性事件和变化的

枚举。

4. 剔除仅涉及自然力和非智能参与者（天气报道、宇宙事件说明）的绝无仅有的境况。 8

5.（同第 3 点一起）剔除唯一由心理事件（内心独白小说）构成的表征。

6. 剔除无因果关系的事件的清单，比如纪事和日记，以及在结果未达成之前停止的解决问题行动的报告。

7. 剔除指导、建议、假设、反事实陈述。

8. 剔除蹩脚的故事。此乃最有争议的条件，因为它在定义与诗学的边界上骑墙，还因为它需要关于叙事获致意义的各种方式的完整理论来补充。如果我们将第 8 点视作定义的一部分，那么叙事性就不是文本的固有属性，而是一个与语境和参与者趣味相关联的维度。一个事件序列，如“玛丽很穷，于是玛丽中了彩票，然后玛丽富了”达不到作为虚构故事内容的标准，但如果表现为真的事实并与听众的熟人有关，那就很值得讲述。

以上列出的八个条件提供了一个工具箱，供自制定义。当用于“该文本是否叙事？”的问题时，有些人会满足于条件 1—3，并把关于大爆炸演化的文本划归为故事，而另一些人会坚持叙事必须是关于人类经验的，认为 4 和 5 是强制性的。一些人会列举有共同参与者的系列独立事件的纪事视为叙事，而另一些人则坚持 6。把食谱看作叙事的人认为 3 和 7 是任选的；也有学者在 8 下面划定界限［比如布鲁纳（1991）宣称故事必须有意旨］而其他人可能认为，没有旨归的言论或者事件的无聊描述，仍然能够展现叙事结构（这是我自己的倾向：我把上文引用的“玛丽”故事看作叙事而不论语境）。尽管人们就何处划界意见相左，但他们基本认可叙事性的关联性要求，以及彼此间的相对重要性。问“《芬尼根守灵夜》是否比《小红帽》更像叙事？”，要比问“《芬尼根守灵夜》

是否是叙事？”得到更广泛的认可（姑且不论非此即彼问题同模糊集合之间的不兼容性）。

9 通过把多重条件组织成不同的区域，以上定义不仅为确定文本的叙事性程度提供了标准，[4]而且也为叙事文本的语义类型学提供了一个基础。虽然叙事性程度取决于有多少条件被满足，但类型学取决于四个维度的相对突出性。利奥塔的宏大叙事违背了首要条件，因为宏大叙事无涉个体且未创造一个具体的世界，而后现代小说叙事性低，经常是因为不容许读者重构心理表征网络，正是这个网络驱动了人物的行动，并将事件连结成一个可理解的、确定的序列。通过我所谓的“增殖叙事性”（Ryan，1992：373—374）结构，当代小说（尤其魔幻现实主义和后殖民小说）也可将条件 6 从宏观层次转移到微观层次，成为以共同参与者松散连接的小故事的集子。

完全满足所有条件的叙事，有些是强调空间维度，另一些则强调时间维度，还有的强调心理维度。科幻小说和奇幻作品通过建构细腻的想象世界，将趣味置于空间维度，这些文类经常把情节当作穿越虚构世界的纯粹发现之旅。[5]对行动和状态改变的需求构成时间维度，这是恐怖作品和历险故事的主流特征，而心理维度通过坚持人物的动机和情感，统摄着悲剧、感伤小说、侦探小说、错误的喜剧，以及非虚构领域中对个人经历的叙事。这些叙事文类召唤心理过程，是解释人物行为的一种方法，与此相反，现代主义小说是为心理而表征心理。

上面提出的定义将叙事呈现为一种文本类型，能够在认知主体的心理中唤起特定意象类型。但是，并不需要文本来激发这么一个意象的建构：我们可以把故事识解为对生活本身的反映，且在记忆中保留这些故事，直到有机会向听众讲述。根据认知科学家（例如尚克和阿贝尔森），若非所有记忆，也可以说大部分记忆实际上是以故事的形式储存。我并不是说生活“就是”故事，而是说在某些情况下，生活能够显示出我们可称为“叙事性”的品质。以在听众心理中唤起故事的意图而生产的任何

符号客体，都可以断言具有“成为叙事”的属性。确切地说，是接收者对 10 这一意图的认可导致了这一判断：该文本是叙事，虽然我们根本不能肯定发送者和接收者心里具有同样的故事。另一方面，“具有叙事性”意味着能够唤起这么一个脚本，无论是否存在一个文本，倘使有文本，则无论作者是否有意表达一个具体的故事。与“成为叙事”相对立，“具有叙事性”这一概念，为音乐的特殊叙事品质提供了恰当的描述，而对许多学者来说，音乐仍然是个理论谜团（参见 Nattiez，1990）。

我赞许基于认知而非基于言语的叙事界定，但是，这不能被看作无条件坚持最近泛滥于认知科学、社会科学和人文科学中的一种立场。该立场宣称，思想、知识、记忆本质上具有叙事性质，并将我们把握世界和生活的无止境努力等同于“情节化”或“故事化”的过程。[6] 毋庸置疑，（向自己或他人）讲述故事是让生活和世界更容易理解的一种有效率的方式，叙事脚本的形成在心理生活中起重要作用，但我认为，还有些意会运作并不是叙事的形式：比如，通过方程 $E=MC^2$ 表述物理学定理就不适于我的头条定义，因为它产生的是一个无时间的定理，而不是涉及特定个体和绝无仅有变化的历史境况。意会也可以来自现象之间的类比和对照，而不是个体事件的自然时序和因果秩序。[7] 我视作构成叙事的心理建构，无疑也动用了我们在日常生活中使用的诸认知过程。比如，把思维聚焦于从知觉流中切出的特定客体，这个过程也使我们能区分离散状态与事件，在这些状态与事件中推论因果关系，把事件设想为处于时间中，重构他人的心理内容来解释他们的行为。我们诉诸这些心理运作，当用锤子钉钉子时（依据推论的因果关系），当我们规划日程表时（时间排序），当我们制定购物清单时（从广泛可选产品中聚焦特定项 11 目），当我们参与社会交往，尤其是会谈时（解读他人的心理）。激活一种或另一种这样的认知过程并不足以产生叙事，因为它们能够相互独立运作，如上例所示。只有当它们全部汇集并形成一个还算稳定的心理意象时，它们才能生成符合我的叙事定义的所有条件的表征。叙事并不仅仅

是心理舞台的暂时草图，不仅仅是大脑神经元沿个体路径的昙花一闪；叙事乃在故事内外运作的许多不同心理过程汇集所产生的坚实的、有意识的表征。

叙事模式

如果叙事学要扩展成为一种无涉媒介的理论，第一步就是要承认其他各种叙事模式，而不仅仅是召唤叙事脚本的标准方式：向别人讲述发生的事情。我这里并非是在热奈特（1972）所界定的传统叙事学意义上使用模式（mode）这一术语（他非常笼统地使用该术语，涵盖这些概念，如频率、直接和间接话语、视角、聚焦），而是指从心理唤起界定叙事性认知建构的独特方式。模态性这一概念的最好解释是通过一系列具体的例子。这个清单是开放性的，可以方便地组织成十个二元对立和一个三重体。每组左边的词可看作无标记的情况，因为呈现这一特征的文本比采用右边范畴的文本会被更广泛地视为叙事。所有左边范畴的组合产生典型的叙事情景，而实施一个或多个右边的范畴则构成边缘形式。如果把所有叙事的集合比作鸟类家族，那么左边的元素就对应着知更鸟和夜莺，它们是鸟族最典范的成员，右边的术语则对应着企鹅、鹂鸵、鸵鸟。[8]下文描述的对立术语并不是可以自由组合的，我也不妄称我的“体系”能生成无限多种叙事类型。有些模式预设或排斥其他模式，而且这个列表也可以组织成另外的样子。

12 **外部式／内部式**（External/Internal）。在外部式中，叙事的意义编码于物质符号，实现了文本化。在内部式中，叙事的意义并不涉及文本化：我们可以在心里隐秘地向自己讲故事（参见 Jahn，2003）。

虚构式／非虚构式（Fictional/Nonfictional）。这里列举的所有成对模式中，这一对是得到最广泛承认和最详尽理论化的，但也是最难界定的。此刻我不想对此多加讨论，因为那是第二章的主题内容。我本人并

不把虚构看作比非虚构更具有典型性的叙事形式，但有些学者却这么看（Wolf, Fludernik, Jannidis），或许是因为虚构话语具有更多的变体。此外，我们将在第二章看到，有些学者否认非虚构叙述形式的可能性。

表征式／模拟式（Representational/Simulative）。这种区分的思想基础是，特定过程可以通过多种不同的方式实现，或者说，特定行动可以有多种不同的后果，取决于世界的整体状态。表征乃其中一种可能性的意象，而模拟则是生产引擎，通过常量和变量参数的组合生成许多不同的事件线路。模拟是数字媒介特有的一种叙事模式，存在于故事生成程序和电脑游戏中（模拟将在第八章进一步讨论）[9]。

讲述式／模仿式（Diegetic/Mimetic）。这一区分是对前一对模式中表征范畴的扩展，可追溯到柏拉图。讲述性叙述就是叙述者用言语讲故事的行为。正如定义所示，讲述性叙述预设了语言，无论口头还是书面；因此是小说和口述故事的典型模式。模仿性叙述乃一展示行为，一种视觉或听觉展现。虽然没有叙述者形象，接收者在形成叙事阐释时仍遵从一种作者意识。模仿性叙述的范例是所有的表演艺术：电影、戏剧、舞蹈、歌剧。不过，在一种模式主宰的叙述中可以侵入另一种模式。小说对话是模仿性叙述的岛屿，因为在直接引语中叙述者的声音消失在人物声音的背后；反过来，电影的画外音叙述现象，则在一个基本上是模仿性的媒介中重新引入了讲述性因素。

自为式／功利式（Autotelic/Utilitarian）。在自为式中，故事为其自身的目的而呈现；在功利式里，故事从属于其他的目标，如演说或布道 13
中的立论、通过例子解释情境、鼓动人们采取某些行为。

自主式／说明式（Autonomous/Illustrative）。在自主式中，文本传递的故事对接收者而言是新的；这意味着故事的逻辑构架可以从文本提取。在说明式中，文本依靠接收者对情节的先前知识，重述并完成故事。说明式典型见于图片叙事，如中世纪圣经场景的绘画。处于两极中间的文本则提供一个熟知情节的新的、有重大改动的版本，如古典神话的现

代重述。

脚本式／自生式（Scripted/Emergent）。在脚本式中，故事与话语完全由固化铭刻的文本所决定。这方面的例子有印刷叙事和按照文本背诵的戏剧表演。在自生式中，话语乃至故事的某些侧面，是通过叙述者（口头讲故事）、演员、接收者（见参与式）的即兴表演，或者通过计算机编程（参见模拟式）实时创造的。

接收式／参与式（Receptive/Participatory）。在接收式中，接收者既不在叙事所呈现的事件里，也不在事件的呈现中起积极作用，而仅仅是接收对叙事行动的汇报，把自己想象成外在的目击者。在参与式中（自生式的一个亚范畴），接收者的表现在话语或者故事层面上实现叙事并完成叙事。话语层的参与（超文本小说）体现在接收—参与者决定文本的呈现秩序，而故事层的参与（纸笔角色扮演游戏、互动戏剧、电脑游戏）表现在化身为一个积极的人物，影响故事世界的演变。

确定式／不确定式（Determinate/Indeterminate）。故事作为历经变形的世界的意象，追踪一条穿越许多时间点的弧线或旅程。确定式的文本在叙事弧线上规定足够数量的点来投射一个较为确定的脚本。不确定式只规定一个或两个点，由阐释者来想象一个（或多个）虚拟曲线穿
14 过这些坐标。不确定式在叙事绘画中最为典型，通过表征莱辛所谓的有意味的时刻（pregnant moment）来讲述原创性故事。有意味的时刻打开了一小扇时间窗口，让旁观者想象被表征场景的紧前和紧后的情况。但是，充分展开的叙事一般要延长时间跨度，每个旁观者可能会以不同的方式想象遥远的过去和遥远的未来。

回顾式／同步式／前瞻式（Retrospective/Simultaneous/Prospective）。回顾式的叙事陈述过去的事件；同步式（电视、电台的现场直播评论）几乎是在事件发生的同时来讲述它们；前瞻式（预言和政治演说）则聚焦未来的事件。将事件置于从我们的历史视点而言的未来，并不必然导致前瞻叙事：科幻小说通常以回顾式来讲述故事。

字面式/隐喻式(Literal/Metaphorical)。什么能构成字面或隐喻叙述,取决于对叙事的特别界定。字面叙事完全符合定义,而隐喻模式仅仅使用某些特征。因此,叙事的隐喻性程度取决于保留了多少特征,这些特征对定义如何重要。识别隐喻式的巨大优点在于,让叙事学承认"叙事"术语的许多当代扩展,而不牺牲核心界定的精确性。

这里举出几个我看作隐喻性叙事的例子。如果我们将叙事界定为对个体化人物所居住的世界的表征,且如果人物是有智力的能动者,那么对界定的以下松动将被视为隐喻性的:关于集合实体而非个体的境况(例如,利奥塔的"宏伟叙事"及其子嗣,当代文化研究的"阶级、性属、种族叙事"),关于被剥夺意识的实体的叙事(例如,理查德·道金斯将生物学展示为"自私基因"的故事),以及将能动性赋予抽象概念的戏剧化(黑格尔的"理性的吊诡")。

如果把隐喻推到极致,就可适用于被剥夺语义内容的艺术形式,如音乐和建筑。就音乐而言,隐喻被召唤来从叙事效果或叙事功能的角度分析作品的结构。其实,叙事术语在音乐理论中俯拾皆是:和声之间的 15
关系被描述为呈现、展开、结局。对于一个具体的呈现和展开,只有特定的和声才能提供满意的解决。在这种隐喻阐释中,一切音乐皆为叙事。然而,倘使采用说明性阐释,叙事性就不过是仅仅在某些作品中才出现的一个特征——这些作品借用题名来暗指一则叙事,如泰勒曼的《堂吉诃德组曲》,或保罗·杜卡斯的《魔法师的学徒》。就建筑而言,隐喻阐释是将情节的时间性同建筑里的行走体验进行类比。在以叙事方式构想的建筑里,访客的发现之旅被情节化为充满意味的序列事件。这出现在巴洛克教堂里,访客的旅程理应是重演基督的人生。

以上所列举的某些模式对特定媒介有强烈的亲缘性,而另一些模式可能有好几种物理支持,但没有任何模式能全然独立于任何媒介。譬如,我们在第二章将会看到,虚构—非虚构的区分出现在书面和口头语言、电影、电视中,但在其他媒介中就很成问题。讲述式预设了语言,说

明式主要见于视觉媒介，参与式最常见于数字环境，当然并不完全局限于数字环境。正是特定模式对特定媒介的这种依存性，使得这一概念对跨媒介叙事学特别有用。

何为媒介?

媒介概念同叙事概念一样问题重重。如约书亚·迈耶罗维茨所言："媒介研究的一个突出问题是，我们对该领域的主题内容是什么并没有共同的理解。"（1993：55）外界看来，这个问题很怪异：难道我们不是本能地都知道媒介是什么吗？然而，倘若要不同学科的专家提供一份媒介列表，将会得到各种令人困惑的答案。社会学家或文化批评家的回答可能是电视、电台、电影、互联网；艺术批评家可能列举音乐、绘画、雕塑、文学、戏剧、歌剧、摄影、建筑；艺术家的清单会以黏土、铜、油彩、水彩、织物开始，以所谓混合媒介作品的奇特物品结束，如草、羽毛、啤酒
16 罐拉环；信息理论家或文字历史学家会想到声波、古本手卷、抄本古籍、浮凸表面（盲文文本）、硅片；现象学派的哲学家会把媒介分成视觉、听觉、言语，抑或是触觉、味觉、嗅觉。媒介理论和其他领域一样，研究对象的构成取决于研究者的目的。

这些不同的回答反映了媒介这个术语的含混性。《韦氏大学词典》的"媒介"词条，除其他意思之外，收录了两项定义：（1）通讯、信息、娱乐的渠道或系统；（2）艺术表达的物质或技术手段。第一种把媒介视作**管道**或信息传递方法；第二种把媒介看作**语言**。（这些比较术语是从约书亚·迈耶罗维茨那里借用的）。[10] 第一种媒介包括电视、电台、互联网、留声机、电话——各种不同类型的技术——以及文化传播渠道，例如书籍和报纸。第二种媒介有语言、声音、形象，或更狭义地说，如纸张、青铜、人体。

第一种定义代表着媒介的管道或曰传输概念，指现成的信息以特定

方式编码，通过该渠道发送，然后在另一端解码。在信息以第一种定义的具体媒介模式编码之前，部分信息已然通过第二种定义的媒介得到了实现。一幅绘画必须先用油彩完成，然后才能数字化并通过互联网发送。音乐作品必须先用乐器演奏，才能用留声机录制和播放。因此，第一种定义的媒介要求将第二种媒介定义所支持的对象翻译成二级代码。

某些媒介理论家（Ong，1982：176）已表示对媒介的传输概念的反对，认为这将媒介化减成空洞的管道，信息通过管道且不受管道形状的影响。媒介的物质性——不妨称之可供性或可能性——对能被编码的信息类型至关重要，这几乎是当代媒介理论的公理。另一方面，如果我们认为意义同其媒介支持密不可分，那么无涉媒介的叙事界定就站不住脚，我们便回到了激进的媒介相对主义教条。我们业已看到，该教条将不同媒介所体现的信息之比较斥为非法，将信息乃共同叙事结构的显现之看法也斥为非法。为使跨媒介叙事研究成为可能，我们必须在空洞管 17
道阐释和管道隐喻的无条件摈弃之间寻找妥协。这意味着，承认管道的形状与大小对可传输的故事类型限定了条件，还要承认叙事信息具有可从其物质支撑分离出来的概念核心。

就自身所呈现的属性配置而言，渠道类型的媒介可以同时既是管道又是语言。例如电视，作为传输媒介，它可以播放任何电影，而作为表达手段，它具有自己的特异之处，这些特性导致新叙事形式的发展，诸如肥皂剧或真人秀。此外，在家庭小屏幕上看电影和在黑暗影院大屏幕上囚犯似的看几个小时电影，感觉完全不同。

媒介可以是也可以不是管道，但必须是语言，才能呈现跨媒介叙事学的趣味。这引入另一个问题：这些具体媒介的语言由什么构成？什么特征使得它们迥然相异？前面引证的想象的信息员的答案暗示了三种可能的媒介研究进路：符号学的、物质/技术的、文化的。

媒介作为符号现象

符号学进路考察代码以及支撑各种媒介的知觉渠道。它往往区分三大媒介家族：语言、视觉、听觉。仅仅是因为我们不习惯在媒介中将菜肴和香气分级——或许因为它们不传递适当种类的信息——使得这个列表没有包括嗅觉和味觉的范畴。符号学方法产生的分类，大致对应的艺术类型包括文学、绘画、音乐，但这三个类别延伸到了符号的审美使用之外，例如，语言具有文学和非文学使用，绘画可以是艺术的或实用的。用在叙事学，符号方法考察特定符号类型或刺激的叙事可供性和局限性。下表列举了在语言、静止图像、器乐中叙事**能做**什么和**不能做**什
18 么，说明了符号方法的范围与关注。（没有音轨的活动画面可视为第四种符号类型，但我留给读者来思考其叙事属性。）

语言

容易做的：表征时间性、变化、因果关系、思想、对话。通过指涉具体对象和属性提出确定性命题，表征现实性同虚拟性或曰反事实性之间的差异，评估所叙述的事情并对人物作评判。

做起来有点难度的：表征空间关系，并诱导读者创造一幅关于故事世界的精确认知地图。

做不了的：显示人物或环境的外貌，展示美（语言只能告诉读者某个人物是美的；读者不能自行判断，必须相信叙述者），表征连续的过程。（语言能告诉我们：小红帽用了两个钟头才到外婆的家，但不能显示她的进程。语言通常将时间分段成离散的各个时刻。）

图像

容易做的：将观众沉浸到空间中，描绘故事世界地图，表征人物和环境的视觉外观。通过"有意味的时刻"技法暗示邻近的过去和

未来,通过面部表情表征人物的情绪,表征美。

做不了的:表述明确的命题(如索尔·华斯所说的,“图画无法说‘不是’”),表征时间的流动、思想、内心状态、对话,让因果关系明确,表征可能性、条件制约、反事实性,表征不在场的客体,作评价和判断。

弥补其局限的策略:通过标题,利用互文或互媒介指涉来暗示叙事连接,表征故事世界里的有言语铭文的客体,利用多幅帧或将图画分解成不同场景,来暗示时间的流逝、变化、场景之间的因果关系,采用绘画规约(思想标注框),来暗示思想和其他模式的非事实性。

音乐

容易做的:以纯粹的形式捕捉时间流,通过和弦之间的关系来暗示呈现—展开—解决的叙事格局,制造悬念以及对下一步要发生 19
的东西的欲望,激发情感。

做不了的:表征思想、对话、因果、虚拟性。在故事世界里挑选特别的客体、人物、事件,讲述一个具体的故事,因为其刺激物没有固定的意义。

弥补其局限的策略:用标题或副标题来暗示“叙事节目”,通过音乐主题或不同乐器(在普罗科菲耶夫的《彼得与狼》中,彼得为弦乐)来使人物个体化。

三种符号类型“能做”和“不能做”的项目的相对叙事重要性,证实了维尔纳·沃尔夫(2002)对三大主要媒介家族或曰艺术类型的分级,以故事讲述能力的降序排列:语言、视觉、音乐。语言符号能实施最强的叙事模式——自主式和确定式——而图画则或是说明式或是不确定式,但音乐或是说明式或是隐喻式。由于只有语言能阐明将个体事件变

成故事的各种关系，诸如“x 引起 y”或者“a 做 p 因为她想要 q”，因此，是媒介选择了叙事。在图画和音乐里，动机和因果关系只能被间接地暗示。如沃尔夫所说，这些媒介比言语文本需要更为广泛地填补空白活动，才能以叙事的方式进行阐释，不过，通常可以不管其叙事信息就能对它们审美欣赏。似乎可以稳妥地假设，叙事能力和语言同步发展且关系密切，[11] 而语言是一种符号代码，能够让用户将交流话题扩展到直接语境之外的实体，诸如第三方和过去的事件。倘若语言确实是叙事的母语，那么图画和音乐的叙事性就不是这些媒介的原始特征，而只不过是相对较晚的尝试，来仿效语言有效激活的认知模板。图画和音乐的讲故事能力虽然有限，但这并不意味着它们就不能为叙事意义的形成做出原创性贡献。语言、图画、音乐的可供性相互补充，在多渠道媒介中一起使
20 用时，各自构成整体想象经验的不同侧面：语言是通过其逻辑能力和对人类思维的建模能力，图画是通过其沉浸式空间性，音乐通过其氛围营造和情感力量来分别实现的。

媒介作为技术

孤立地看，符号学进路只能产生更广泛的家族。要使媒介理论更加精细，就必须追问支撑各种符号类型的**原材料**（如制陶的黏土、雕塑用的石头、舞蹈的人体、音乐的人体发声装置）和**技术**。还需要进一步将纯粹的复制技术，如录音、复印 [12]，同创造新媒介客体且开辟新表达可能性的技术区别开来；只有后者才是跨媒介叙事学的兴趣所在。此外，并非媒介家族中所有带来表达多样性的技术都具有叙事意义。例如声音范畴，各个时代开发的乐器创造了多样性，但没有哪件乐器显著增强了音乐的有限叙事潜力。就叙事而言，更重要的是那些影响了基于语言的媒介和视觉媒介的技术。在语言范畴，这些技术对应着铭刻言语符号的各种方式（手稿书写、印刷、数字编码）[13]，乃至编码和传输口头语言的各

种方式（电台和电话）。在视觉领域，最具叙事意义的技术对应着拍摄方式，如摄影、电影、电视。图像的数字编码也带来了新的表达可能性，但其叙事影响力犹未可知。

技术进路不仅完善了符号学范畴，而且超越这些范畴将媒介重组成不同的家族：长途通讯媒介、活动图像媒介，但最重要的是“旧媒介”对“新媒介”。“新媒介”标签可狭义地使用，包括仅仅通过计算机（虚拟现实装置、电子游戏、电子邮件、互联网聊天、超文本）发挥功能的媒介或亚媒介，也可在广义上用来描述那些把数字技术用作生产模式但最终产品出自计算机的媒介（数字摄影、数字录音、计算机生成场景的电影）。技术同时也将符号家族重新分成影响几个感官的多渠道媒介（或“多媒体媒介”）。 21

基于技术范畴的跨媒介叙事学研究进路的一个经典范例，是沃尔特·翁对书写影响叙事形式的研究工作。书写技术对思维，推而广之，对叙事的巨大冲击，可以表述为一个简单的方案：永久的铭刻充当假体的记忆。在口头文化中，叙事被用作传递知识的助记手段；其记忆通过韵律特征、固定程式、标准化意象得到增强；记忆的局限通过相对自由的插曲结构得到补偿，而插曲结构允许其各单元在合理的范围内组合排列。手稿书写的发展，将这种开放的史诗结构转变成亚里士多德《诗学》中所描述的盘根错节的戏剧情节。虽然戏剧旨在口头表演，但沃尔特·翁把它看作书写控制下的第一种叙事形式。通过将事件组织成为呈现、展开、危机、结局，对称的、仔细控制的张力的升降（称“弗赖塔格三角”），以及在三角顶端情景的高潮逆转，戏剧情节将事件序列编排的含义发挥到口头即兴表演无法企及的程度。[14]然而，如沃尔特·翁所言，书艺时代基本上仍然是一种口头文化，其书写文本主要用于朗诵和记忆。因而，其长篇叙事保留了插曲结构和远古口头史诗的韵律特征。

印刷术的发明鼓励默读，淘汰了助记特征并导致了小说的诞生，[15]小说是一种相对不受制约的叙事形式，将情节的复杂性发挥到史无前例

的水平：框架、嵌入、分岔、题外话、时序错乱、多重情节线索。然而，直到19世纪，小说才为其史诗先驱的插曲结构找到了替代方案。按照沃尔特·翁的说法，这种替代就是侦探故事的“完美金字塔”，主要是受戏剧结构启发的一种情节类型：“在理想的侦探故事里，上升行动不断地增强张力，到了几乎难以承受的地步，高潮时的真相大白和逆转以爆炸式的突然来释放张力，结局解开整个一切——故事的每个细节都被证明是关键的——在高潮和结局之前，这些细节一直是误导迷惑。”（1982：
22 149）印刷将阅读变成一种孤独的活动，也鼓励返观内心，从而促成了心理复杂人物的创造—— E. M. 福斯特所谓的“饱满人物”，对立于口头叙事的干瘪人物，口头叙事通过“大量地满足预期”来取悦读者（Ong，1982：151）。极端现代主义对心理过程的表征侵袭之广，大有将叙事行动从文学虚构中排除之势。沃尔特·翁给印刷归结的最后一个主要特征是自反性（self-reflexivity），这一特征盛行于小说的早期和晚期：“写作的反思性——与口头讲述相比通过延缓写作过程、与口头表演者相比通过将作者隔离得以增强——促成了从无意识中诞生意识。”（150）

随着数字媒介的发展，写作技术近来有了新的跃进，叙事技术历史的全新篇章仍有待书写。像杰伊·戴维·博尔特、乔治·兰道、N. 凯瑟琳·海尔斯之类的理论家，已为考察印刷与数字写作之差异做了前期准备工作，但是，我们仍然期待对数字编码的更狭义的**叙事**应用作全面研究，如超文本、博客、电脑游戏。本书下编将启动这一研究；但正如特里·哈尔波特（2005：108）所言，我们仍处于数字叙事的襁褓期，缺乏必要的时间长度来评估让计算机技术服务于叙事这一尝试的长期活力。对新媒介特性的认识和利用经常是进展缓慢。譬如，沃尔特·翁认为，书写艺术和早期排版文化保留的“残余口头性”，延缓了写作技术特有的叙事特征的发展。同样，我们刚刚进入数字时代，我们对数字叙事的初步尝试可能比我们想的更得益于印刷传统。[16]

媒介作为文化实践

媒介的第三个重要维度是其文化用途。这一维度仅从符号类型和技术支持难以窥见全貌。其实，从文化的视角看，某些信息散播方式尽管缺乏独特的符号或技术身份，但可以被视为独特的媒介。比如报纸， 23
依靠和书籍同样的符号渠道和印刷技术，但“新闻界”自身被社会学家看作一种媒介，与其他所谓大众传媒如电视、电影、电台、互联网相媲美。同样，戏剧乃被广泛认可的文化体制，但作为使用多感官渠道的现场表演，却不能严格地按符号或技术依据同芭蕾或歌剧区分开来。传统上我们将戏剧、芭蕾、歌剧称为媒介而非文类。

媒介研究主流尤其关注文化使用。比如，这些研究追问电影暴力、网络色情、电视新闻报道、多用户电脑游戏的社会影响。研究文化使用，必须考虑媒介之间的关系网络，这个网络普遍以媒介生态的隐喻来描述（Heise，2002）。譬如，电视发明后，电影的文化作用有所转移，但是技术本身并未经历重大改变。在电视之前的时代，影院展现了各种特征：新闻简报、纪录片、动画片、剧情片。它们通过连续放映，将基于现实的影片和虚构影片结合起来。这种多样性和连续放映已为电视所取代，如今电影主要处理虚构题材，特别偏好奇幻作品，而电视则青睐现实（或现实效应），形式有新闻、纪录片、日常生活的虚构表征。电视甚至通过日益流行的真人秀节目类型将现实变成了景观。

叙事形式的演化取决于媒介的符号属性或技术属性，也同样取决于文化压力。沃尔特·翁关于口头与书面的区分，对媒介之间的所有对照均有效：“显然，除了从口头形态向读写转移之外，社会其他方面的发展也有助于决定各个时代的叙事发展——变动的政治组织、宗教发展、跨文化交流等不一而足，还包括其他言语文类的发展。”（1982：139）例如，沃尔特·翁认为，在最近几十年里，作为书写产品的盘根错节的戏剧情节，已经“因为太‘容易’（即太容易为意识所掌控）而失去了作者和读

24 者的喜爱”(151)。这种发展固然不能全然脱离写作技术,但也是对现实主义精筑情节的文化反动:无情节文本的口头表述,很难想象观众会为之迷狂,除非是多渠道戏剧表演。文化制约下的发展,有时是返回从前的媒介,或者是力图模仿另一种媒介。这方面的例子有最近出现的我所谓的“增殖叙事性小说”,这种叙事类型以多重的“小故事”取代了全局性的高潮递进情节。该叙事类型尤见于奇幻现实主义和后殖民主义,既是对新小说去情节化的反动,也是在叙事与其口头起源之间重建连接的一种尝试。

从跨媒介叙事学的视角界定媒介

对研习叙事的学生而言,何为媒介乃一至关重要的范畴,关涉到何种故事能被唤起或被讲述、如何被表征、为何被传播、如何被体验。叙事差异可能涉及三个不同的符号域:语义学、句法学、语用学。在叙事理论中,语义学成了对情节或者故事的研究,句法学是对话语或叙事技巧的研究,语用学则研究叙事使用。在语义层面上,不同的媒介支持基本认知模板的不同变体:譬如,电影偏好按照“弗赖塔格三角”塑造的戏剧性叙事,电视青睐有多重情节线索的插曲性叙事,电脑游戏则钟爱追寻叙事,其情节线索单一,但却有与通关对应的多个自主性插曲。在话语层面上,媒介可以产生不同的方式来呈现故事,也要求用户采取不同的阐释策略。例如,连环画中叙事被分解成不同的帧,而在电影里叙事是通过貌似连续演变的图像来表征,至少到下一个镜头。最后,在语用层面上,不同媒介提供不同的用户参与模式,以及不同的叙事“处理活动”。这些新活动的一个例子就是“博客”,一种在互联网上张贴私人日记的现象。数字媒介使得数百万素不相识的人可以分享其关于个人经历的叙事。

25 概括起来说,倘若一种媒介对故事、话语、社会或个人的叙事使用产

生了影响，那么该媒介就可被看作具有叙事关联。这一思路隐含着比较的标准：比如说，“电台是一种独特的叙事媒介”，意味着电台作为一种媒介提供了不同于电视、电影或口头会话的叙事可能性。“媒介性”是一种关系属性而非绝对属性。

某种信息支持类型必须提供独特的特征组合，才能明显算得上是一种叙事媒介。以下乃是对影响叙事体验的媒介特征的概括。

时空延展。媒介可分三大范畴：纯粹时间媒介，唯一的支持是语言或音乐；[17] 纯粹空间媒介，如绘画和摄影；时空媒介，如电影、舞蹈、图像—语言结合、数字文本。时间媒介并不仅仅要求处理时间（难道媒介不都是处理时间？），而且还要对处理行为强加秩序和方向性。例如，绘画可以用眼睛逐个扫描区域，而不是一下子就感知其整体性，但它不是一种时间媒介，因为眼睛仍然可以按自己的线路自由游弋，即使作品试图将眼睛导向某些路线。

运动属性。它是指媒介是静态的还是动态的，换言之，这种媒介文本是静止不动的还是随时间变化的。对于静态媒介而言，欣赏者可以按自己的节奏处理文本，但就动态媒介而言，文本规定了速度，因而对感知行为就有了时间限制。原则上，空间媒介应该是静态的，而具有时间维度的媒介则应该是动态的，然而，静态 / 动态和空间 / 时间的区分并非总是对应的，这是因为，语言作为一种逐字扫描的时间媒介，可以通过书写来固化，于是它的所有符号都在空间上共存。媒介可以是空间性的和静态的——绘画、雕塑；媒介也可以是时间性的和静态的——印刷文本以及图像和文本的结合，诸如漫画和有插图的书籍；媒介可以是时间性的和动态的，比如舞蹈、电影、电视、口头讲故事、数字媒介。唯一未被表征的组合是纯粹空间和动态的媒介，因为动态预设了时间框架中的演变。

符号渠道的数量。空间范畴只有一个渠道，除非认为雕塑和建筑具

26 有触觉和动觉维度。时间范畴里，有单一渠道媒介（语言或音乐），或者语言与音乐双重时间媒介的结合，像歌曲和诗歌的吟诵形式。时空媒介大都具有多重渠道，但哑剧和默片只使用视觉数据。时空媒介的渠道组合方式有：静止图像—语言（插图书籍）；活动图像—音乐（默片中的钢琴伴奏）；活动图像—音乐—语言（电影、舞蹈、歌剧）；触觉、[18] 活动图像、语言、音乐，如某些数字装置和虚拟现实技术。

知觉渠道的优先级。歌剧应被看作有别于使用音乐的戏剧生产，尽管此两种媒介包含同样的知觉维度和符号编码，因为与戏剧相比，歌剧给予声音渠道更高的优先级。在歌剧中，情节不过是音乐的支撑，而在戏剧里，情节乃兴趣焦点。

跨媒介叙事学的另一个重要问题，是相对于文类来划分媒介。媒介和文类均制约着所能讲述的故事种类，但文类的界定是出于个人和文化的缘故而或多或少自由采用的规约，而媒介则是将其可能性与局限性强加给用户。固然，是我们选择了文类和工作媒介。然而，我们是按照其可供性来选择媒介，且绕过媒介局限性，努力克服这些局限，或使其无足轻重。譬如，画家引入透视法来为平面画布增添第三维度。相比之下，文类则刻意使用局限来优化表达、引导预期并促进交流：比如，悲剧**必须**是英雄的垮台，且采用叙事性的模仿式；十四行诗**必须**有十四行，组织成具有特定押韵模式的两个四行诗节和两个三行诗节。这些规约乃尤里·洛特曼所谓的强加在一级示意模式之上的二级符号体系。文类规约是人类指定的真正规则，而媒介所提供的约束与可能，是由其物质材料和编码模式所支配的。

区分文类和媒介并非易事，但我想提出基于老问题的一个标准：先有蛋还是先有鸡。让文本是鸡，文类和媒介为蛋。就文类而言，是先有
27 鸡。文类起源于创新性文本，这些文本引发了复制其生成方式的欲望。另一方面，就媒介而言，则是先有蛋，这是因为，只有在符号的物质支持

和传输技术到位之时才能够产生文本。然而，如果媒介和文类是不同的范畴，这并非意味着新媒介的发展对文类的发展就没有影响。只要媒介是一套可供性或可能性，新媒介就催生新的文本形式和新的叙事形式，这些形式反过来又可以整理成文类。

姑且以计算机（电子）游戏为例来验证这一思想：电脑游戏是数字技术媒介里的一个文类吗？或者它们本身就是一种媒介吗？许多人将电脑游戏称为媒介，但“电脑游戏”的两部分标签说明它们处于两个范畴的交叉处：它们是特定的活动类型，使用特定的技术平台，即电脑。作为游戏，它们和国际象棋、“地产大富翁”（Monopoly）、足球、轮盘赌、过家家同属一个家族；而作为电脑技术的使用，它们又与电子邮件、超文本、网络聊天是一丘之貉。电脑游戏的某些特征归于游戏，而另一些特征则归于数字媒介的支持。但文类也以历险游戏、射击类、恐怖类、神创类（或模拟类）范畴的形式干预电脑游戏这一混杂概念。那么，究竟什么是电脑游戏？是更广泛的活动类型的一个子集，其特征是依赖具体的技术媒介，自身又分为各种文类。

电脑游戏的范畴化困难表明了数字技术的含混地位：它是一个具有自己语言的媒介，还是一个可以分成各种亚媒介的媒介家族，抑或是综合并传输所有其他媒介的元媒介？现在流行把数字技术看作所有不同媒介的终结。艺术批评家罗莎琳·克劳斯论及“后媒介状况”[19]，媒介理论家弗里德里希·基特勒论及所有媒介混合成一个普遍的编码体系：

> 当电影、电话、文本能够通过光纤电缆进入千家万户的时候，从前分离的媒介如电视、电台、电话、邮件将变成单一媒介，按照传输频率和比特格式标准化……信息和渠道的总体数字化抹杀了单个 28
> 媒介之间的差异。声音与图像、语音和文本已不过是表面效果，或者更确切地说，不过是提供给消费者的界面……在计算机里，一切皆为数字：无图像、无声音、无词语的量。如果光纤网络将所有从前

> 单独的数据流化减成一个标准化的数字序列，那么任何媒介之间都可以相互翻译。由于数字，没有什么不可能。调幅、变形、同步，延迟、记忆、换位，倒换、扫描、绘图——在数字基础上整体连通所有媒介，消除了媒介概念本身。（1997：31—32）

然而，如果说计算机中所有数据都表征为 0 和 1，那么代码的执行则输出了数据的知觉显示，因而又恢复了媒介之间的差异。虽然批评家声称，模拟文本和其数字版本不再是同一文本（Hayles，2003），但数字化版本保留了原件的主要符号学和文化的特征。对人类用户而言，日报的网络版或者电脑上播放的电视节目的 DVD 版，并不因为其新的编码就失去了作为“日报”或“电视连续剧”的身份。只有从机器的非人类视角看，媒介之间的差异才消失无形。当然，这根本不是一个真正的视角。[20] 不过，传输其他媒介并非计算机的唯一功能；计算机也开发了原创性应用，在语言意义上使数字技术成为一种媒介。这种原创性使用介于媒介和文类中间。在媒介理论里，我们将如何称呼电子邮件、超文本、网络聊天？我的建议是把它们看作亚媒介——正如油画或水彩画是视觉艺术的亚媒介——并把支持软件看作数字媒介技术家族的区分性因子，正如蜡笔、油墨、大理石、青铜这些原材料支持，是视觉媒介符号家族的区分性因素。

摆弄媒介

跨媒介叙事学研究媒介对叙事的配置效果，不可避免地要沾染某种程度的媒介决定论，但也应认识到这种决定论的局限。叙事远非受其支
29 持媒介属性的严格限制，而是已经形成了与这些属性的各种关系。第一，叙事可以和媒介相得益彰，叙事即使不充分利用至少也要在重要方面利用媒介的可供性。但是，如前所述，叙事可以花一段时间来思索，

媒介可以用来做到什么：小说、电影、电视、数字叙事的历史，可以被视为这些媒介从其各自前辈逐渐解放的过程——小说脱胎于口头叙事，电影脱胎于戏剧，电视脱胎于电影，数字叙事则脱胎于以上所有，尤其是印刷小说。第二，叙事可以忽视媒介的特异之处，把它用作纯粹的传输通道。这就是史蒂芬·金将其小说发布在互联网上的情况。该文本原本是要付梓，并未利用数字支持的任何艺术资源。第三，叙事可以因表达需要主动抗拒某些媒介属性。例如，具有多重分支的印刷叙事，颠覆以书本形式发行小说的典型的线性阅读规程，并预示电子文本性的可能性。不妨说是文本对另一种媒介的向往，将自身媒介的限制“再媒介化”（用博尔特和格鲁辛的术语）。第四，文本可以暴露自身媒介的隐性属性，超越现行实践而扩展其表达潜力。这种做法滥觞于后现代印刷小说对版面布局的摆弄，让我们意识到印刷媒介的空间性，[21] 这种空间性遭到忘却，是由于印刷被看作不过是对口头语言的翻译。[22] 叙事假借其媒介资源所能摆弄的游戏多样性，成为其中的一个缘由，让有待开拓的媒介与叙事的关系研究，成为叙事学研究中一个前景最为光明的新领域。 30

第二章
描画和逾越虚构的边界

虚构乃两种基本思维模式的交叉点。其一是叙事，即，组织并解释人类能动与经验的一套认知运作。虚构并不一定满足我在第一章所列出的叙事性的所有条件，但必须通过明确的存在命题创造一个世界，且起码必须提供一个胚胎故事。[1]另一种思维模式有各种称谓，像“离线思维”、“虚拟思维”、“非事实思维”——将思想从现存事物脱离并就事物可能和本来可能的样子进行思想实验的能力。虚拟思维的情形大多是实用型的，这是就虚拟从属于现实而言。比如，工程师会想象各种可能的灾难——洪水、地震、恐怖袭击——他们设计的桥梁将抵御这些境况，而历史学家则会考察个体所面对的各种可能性，以便对其实际决策作出评估。因为行动需要规划，而规划的内容是可能发生什么，所以，一切叙事，无论虚构与否，都预设了某种程度的关于虚拟情景的思维。然而，虚构又不同于虚拟思维的其他模式，原因在于，虚构是为了虚构本身而沉思虚拟情况，不是作为工具来塑造现实。[2]

虚构作为哲学论题

这一现象在20世纪才被称作虚构，而最早尝试描述这一现象的是 31
诗人们所提炼的各种规范。众所周知，菲利普·西德尼爵士曾称，“说到诗人，他什么都未肯定，因而也就从不说谎”；塞缪尔·泰勒·柯勒律治将诗歌读者的态度描述为“自愿消除怀疑”。这些零散论述之后，该论题长期无人问津，到20世纪70年代才发现虚构成了一个理论问题。这一发现不是文学批评家所为——直到最近他们一直视虚构为理所当然——而是归功于分析哲学，亦称牛津学派。分析哲学一般让人想到语言哲学，主要关注逻辑学、形式语义学、语言同世界的关系。它的一项永久遗产就是J. L. 奥斯丁和约翰·塞尔所提出的言语行为理论。因此，虚构最先由哲学家作为语言问题探讨倒也并不意外。

分析学派的核心思路是真实与指涉问题。20世纪上半叶，受罗素和弗雷格的影响，逻辑学家以为，关于非存在客体如独角兽或人形机器的语句，没有指涉也不可能有真值：这些语句或是假的（在二元系统中），或是不确定的。因此，关于福楼拜小说的两则陈述“爱玛·包法利自杀了”和“爱玛·包法利嫁给了一个富有的贵族从此过上了幸福的生活”，这一思路无法区分二者的有效性。此外，如果说虚构里的陈述，以及关于虚构的所有陈述，都是不确定的或虚假的，那就无法解释读者根据什么信息来建构关于虚构世界的心理意象。从约翰·塞尔1975年的拓荒性论文“虚构话语的逻辑地位”开始，分析学派拓展了指涉这一概念，以便能容纳虚构实体，考察在何种条件之下虚构陈述能够产生真值。下面简要综述受分析哲学和言语行为理论所启发的关于虚构的主要看法。

约翰·塞尔。对塞尔来说，虚构性是制约断言（assertion）的言语行为的一个算子。虽然小说由浩繁的貌似主张真值的断言（或述事）语句所组成，但其实小说家在写作这些语句时，不过是在伪装作断言，或

32 者模仿作断言。塞尔区分欺骗与非欺骗形式的伪装，前者对应谎言，后者对应虚构。虽然虚构语言与非虚构语言经常是雌雄难辨，但是，由于读者承认作者的伪装行为，也就避免将文本内的断言当作关于现实世界的信息。从虚构性为作者意图所决定这一点来说，文本不能从非虚构变成虚构，反之亦然。通过构成虚构的意图，作者将真实陈述的责任委托给一个叙述者形象，这时故事是以第一人称讲述，或者干脆悬置责任，如非个性化的第三人称叙述情形。按照塞尔的看法，在这种虚构中，作者不是伪装成实施言语行为的某个人，而是伪装实施言语行为。这种无主体的伪装行为违背了文学批评家的习惯，甚至在文本没有创造个性化叙述者的时候，他们也要设定一个叙述者形象。塞尔的另一个争议之处是，将虚构文本划分为认真的言语行为和伪装的言语行为。按照塞尔的说法，“虚构故事大多包含非虚构因素”（1975：330）。比如，柯南·道尔在指涉夏洛克·福尔摩斯时，是假装在作断言，但当他指涉伦敦时，是认真在作断言。虚构与非虚构的这种拼缀，很难协调福尔摩斯的故事世界给读者所造成的同质印象。

大卫·刘易斯。对大卫·刘易斯这个世界多元性理论家而言，虚构乃是关于我们视为现实之外的另一个世界的故事，是位于这个世界的叙述者作为真实而讲述的。相反，非虚构是由我们的世界的成员作为真实而讲述的关于我们的世界的故事。（这并不意味着故事必须是真实的：非虚构除精确表征之外也包含谎言和错误。）于是，虚构与非虚构的差异成了一个指涉世界的问题。在刘易斯的模型中，现实世界的成员在替代世界里有对应物，因此，当小说指涉拿破仑时，不是在描写那个历史个体，而是将皇帝的另一个自我进口到虚构世界，属性略微不同而已。这种对应关系的思想，解决了塞尔关于文本指涉现实实体的难题。在刘易斯看来，夏洛克·福尔摩斯的故事世界不是通过虚构与非虚构陈述的杂烩而创造的，而是完全的虚构话语，描述了一个可能世界，这个可能
33 世界通过许多共同特征（或对应关系）同现实世界相联系。刘易斯还提

出了虚构陈述真值的一个评价标准："'在虚构 f 中，p' 形式的语句是非空的真，当且仅当 f 作为已知事实讲述且 p 为真的世界，与 f 作为已知事实讲述且 p 不为真的任何世界相比，同我们的现实世界差别更小"（1978：42）。如此，宣称爱玛·包法利是个慈爱的母亲就是假的，这是因为，把她对女儿的态度看作慈爱的社会，比把她看作疏于照管的母亲的社会，在价值观方面要更加远离我们现实世界所珍视的文化。刘易斯关于虚构论述的一个最重要意义是，赋予这种叙事模式自我否定的特质：虚构不仅仅是想象的产品，而且还是一种创造，权当作报告事实。对想象的明显提示（"想象一个独眼的、独角的、能飞的、紫色的吃人的动物"）或者反事实陈述（"如果发生过 p，那么就会有 q"）并不是虚构，因为它们建构的世界被明确地标示为"他者"。

热拉尔·热奈特。这位伟大的叙事学家在虚构性问题上却是姗姗来迟。在《虚构与文辞》（*Fiction and Diction*）中，他回答了刘易斯悬而未决的问题：当构成虚构的文本内部陈述同描述虚构的外部陈述相对立时，这些内部陈述的真值条件是什么？换言之，是什么让读者不假思索地接受这一事实：在福楼拜的小说世界里，有一个名叫爱玛的妇女在两次未果的婚外情之后自杀了。对热奈特而言，虚构属于奥斯丁所谓的施为性言语行为类型。虚构言语行为不是描述独立于语言而存在的世界，而正是通过描述行为创造了自己的世界，其陈述在其指涉世界内自动为真。这种论证在不可靠叙述的情况中遇到了麻烦；但是，如果读者要根据不可靠叙述者的话语来建构一个虚构世界，就必须无条件地相信他们。[4] 其实，正是从可信与不可信陈述的冲突中，读者来诊断叙述者的不可靠性。热奈特也认可虚构的分层说法，现实世界里作者与读者的交流行为构成框架，叙述者和受叙者的想象性交流发生在虚构世界。因此，是作者同叙述者的脱节将虚构与非虚构区分开来。 34

格雷戈里·柯里。塞尔将虚构描述为断言的言语行为的一种特殊模态，也就是说，作为元言语行为，柯里将之视为自身和断言等量齐观

的言语行为，或者说，作为断言的一个替代。他还通过引入假装相信（make-believe）这一重要概念，把纯粹逻辑界定向认知与现象学说明开放。尽管柯里承认可能有非言语虚构——戏剧、电影、视觉艺术，但他通过塞尔为断言、命令、许诺等言语行为所使用的模型来界定虚构性。按照柯里的说法，说话人S履行了言说虚构的言外行为，如果S向听众A提出命题P并有如是意图

1. A将假装相信P；
2. A将承认S的意图1；
3. A将2作为做1的理由。[5]

直截了当地说，非虚构是要让人相信的，虚构是让人假装相信。然而，对于不可靠叙述者的情形，不是虚构里的每个陈述都应该被想象为虚构世界里的真实。读者并非直接“假装相信P”，而是根据P假装相信一个世界。

肯德尔·沃尔顿。从假装言语行为、自主言语行为、作为另一世界真实来讲述、施为性话语、作者与叙述者对比等方面界定虚构，都隐含了语言媒介，但肯德尔·沃尔顿依靠假装相信这一概念将虚构理论置于跨媒介的轨道，而不是像柯里那样从言语行为理论借用模型来界定假装相信。对沃尔顿而言，“并非所有虚构都是语言的。任何恰当的虚构理论必须适应于图画虚构和文学虚构”（1990：75）。通过某种儿童游戏和总体表征艺术之间的类比，沃尔顿将虚构定义为“假扮游戏中的一个道具”，这就是说，作为一个激发想象而非信念的客体。正如儿童在玩警察抓小偷时扮演想象性角色，假装某棵树是监狱，船的绘画的观众假装面对着一条船，文学虚构的读者假装文本是叙述者对独立于文本存在的一个世界的描述，其实他们知道该世界在现实中是作者话语的产物。在
35 此三例中，虚构性派生自“玩家”的决定，把某物当作另外一件事物。

虚构作为跨媒介概念

倘若虚构概念包含语言文本和图片，那么应该很容易扩展到此两种渠道的组合——电影、戏剧、摄影。然而，沃尔顿在游戏、图片、文本之间的平行类比，遮蔽了一种深刻的不对称，这让其跨媒介有效性成为问题。对沃尔顿而言，所有文本的集合被分成要求相信的非虚构和要求假装相信的虚构。但是，在图片领域，这种区分并不成立：所有表征图片——所有的描绘图片——与生俱来就是虚构的，因为它们被当作它们所不是的事物。沃尔顿干脆宣称："图片顾名思义就是虚构"（1990：351）。图片的全面虚构性，意味着采用视觉渠道的所有媒介的全面虚构性：摄影、电影、戏剧、漫画。但如果说所有表征图片本质上是虚构的，就等于说虚构性在视觉表征中不是个有效概念。如果文本是虚构或非虚构，读者会以不同方式进行阐释，但就图片而言，虚构性的诊断是空量的，因为它不涉及认知后果。让虚构性成为整个媒介而不是单个文本的标签，是没有意义的，因为就语言来说，它将该媒介分裂成两个。

对沃尔顿而言，何以所有图片均参与假扮游戏？明显的反例并不难寻，例如教科书的插图增进我们关于世界的知识，因而引发信念而非假装相信。沃尔顿回答说，为了识别一幅图画表征什么——比方说牛——我们必须想象在自己面前有一头牛。既然我们实际看见的不是牛而是一幅图画，这就构成了假装相信行为。问题是，"想象自己面对 x"是否是识别图画描绘什么的必要条件。我认为，这种想象仅仅出现在幻觉主义图画中，这种绘画借助透视画法和对所描述场景总体上的现实主义处理，将观众吸引到它们的空间中。沃尔顿认为，具有透视缺陷的素描线条，和借助照相机暗箱制作的弗米尔绘画一样是虚构的，但是，我个人 36
将素描图像处理为"一个 x 的图画（或符号）"而不是"一个 x"。与沃尔顿相反，我们可以把虚构性局限在弗米尔绘画情况下，但这不是一个满意的解决方案，因为虚构性在视觉媒介中取决于风格，而在语言中却不

是这样，在每种情况下可使用不同的标准：在言语文本中是假装的真实和存在的二元标准（我们假装虚构人物实际存在），在绘画中是在场印象的类比标准。正如让—玛丽·谢弗所说，在场体验是一个“沉浸模仿论”的问题，而不是一个虚构性问题（1999：286）。

倘若虚构性概念要扩展到语言之外，就必须在它行之有效的所有符号领域中采用可比较的标准，而且，它应该涉及所有领域，而不是说某些领域整体上虚构或非虚构。我的主张是，虚构性不是某些媒介的内在属性，而是对之有效的媒介的具体使用。我进一步认为，沃尔顿关于信念与假装相信区分的重要性，并不取决于他对视觉媒介的分析，我们可以此作为跨媒介虚构理论的基础，而不用把所有的视觉描绘都视为虚构的。

电影、电视、摄影

以假装相信与信念的对立来思考虚构与非虚构对立的后果就是，将这一对立局限在了能够作真实断言的那些媒介；因为相信就是把陈述看作是真的。此外，这些真实应该是关于个别事物而非普遍事物或抽象概念，因为它们应该能够在欣赏者的心里唤起具体的表征。视觉媒介作为一个符号家族，可能不具备语言那种表述确定命题的能力，但在视觉家族内部，确有技术能做特定的真实主张，并由此要求我们相信，因为它们的图像是通过机械手段生产的。这些技术就是摄影、电影、电视录像。除文学之外，电影和电视是牢固确立了虚构 / 非虚构之区分的两种媒介，这并非巧合。

通过机械手段获得的图像，不仅是一个同客体视觉相似的图形，也
37 是一个通过因果关系与其指涉物相联系的标志：客体反射的光线图案留在感光表面上的印记。先集中讨论摄影，不过以下论述对电影也同样有效。虽然摄影师在决定照片展示什么和如何展示方面起积极作用，虽

然摄影反映了摄影师的趣味、审美、目标，但人类能动性并未将摄影师的视野铭刻在电影、感光板或数字存储器中：是场景将自己铭刻在这些设备上。不能责怪罗兰·巴特的幼稚现实主义，他写道："摄影委实是其指涉物的散射"（1981a：80）；或"话语所组合的符号固然具有指涉物，但这些指涉物可能是而且大多经常是'喀迈拉'（chimeras）。与这些模仿相反，在摄影中，我从未否认**事物曾经在那里**。这就有个叠加：现实与过去"（76）。即使照片"未能保存观察者可获取的所有信息"（原来场景），即使照片只能表现"**选择的**和**退化的**信息"（Plantinga，1996：315），它依然给出了明确的、几乎无可辩驳的真实主张："我现在所展示的东西，真地存在过。"唯一的反驳方式是证明照片被窜改过，或者所记录场景系伪造的。在这两种失效情况中，技术的客观性被人类能动所破坏。语言是人类说出的，和语言不同，照片不允许无心的过失；如果人没有窜改图像，唯一选择就是真实，如若窜改过，就是谎言。这就是为什么2004年5月披露的来自阿布格莱布监狱的照片如此触目惊心。美国政府承认这些照片不是伪造，这就给了公众确凿无疑的证据，证明美国部队虐待伊拉克囚犯——最全面的新闻报道或最现实主义的美术素描，也无法提供这种证据。

摄影已势不可挡地成为世界的窗口，尤其在我们这个便携相机的时代；但在摄影技术的早期，由于仪器笨重、曝光时间长，摄影师很难进行田野作业，该媒介的虚构使用比今天更为广泛。比如，维多利亚摄影师朱丽亚·玛格丽特·卡梅伦的工作，不仅包括对家人、朋友、英国社会贤达的工作室肖像——所有这些作品有可信的真实主张，而且还有文学 38
作品插图（《李尔王将他的王国分配给他的三个女儿》）、圣经故事（《耶弗他和他的女儿们》）、讽喻（《三色堇》）、因单个诗句而灵机一动的作品（"你若呼唤我即跟随"，题名借用丁尼生的一句诗）、文艺复兴绘画摹本（《神圣家族研究》）。所有这些虚构照片记录了摄影师艺术设计的场景中真实人物所摆出的各种角色造型。以上情形中，虚构性主要不在于主

题素材（不过有些题材只能以虚构方式表征），而在于要求模特和观众所做的假装相信行为。正如摄影机前的主体摆出造型假装是丘比特、圣母或李尔王的一个女儿，观众也假装相信摄影主体乃这些人物之一，假装照片表征了自然发生的事件而不是表演的景观。

关于摄影虚构性的论述可以很容易地扩展到电影。虚构电影诱发假装相信而非信念，这是因为观众知道，被表征的行动既是在摄影机前上演的又是演员模拟的，而不是人物所经历的。我坚持认为这两个条件同时出现，因为任何一个都不足以单独界定虚构电影。莱尼·里芬斯塔尔的电影《意志的胜利》被质疑其作为纪录片的地位，理由是 1934 年纽伦堡纳粹党大会事件是为摄影而设计编排的，但这些事件真地构成了一次党的大会，或许参与者是在执行脚本，但他们却不是在扮演角色。因此，该影片应该被视为非虚构。如果恰当设计的话，甚至戏剧的角色扮演同非虚构也不是格格不入。特里沃·庞奈克（1997：205）提起玛格丽特·米德和格雷戈里·贝特森执导的纪录片《巴厘岛的恍惚与舞蹈》（*Trance and Dance in Bali*），描绘了巴厘文化中的传统巫戏。虽然在电影中，人们扮演神话人物，但电影本身并非虚构，因为它拍摄了独立于电影而存在的一个传统。

前文中我为虚构电影所列的两条标准也适应于戏剧：在剧场里，行动既是上演的又是模拟的，不存在所谓非虚构戏剧。这似乎与我早期的
39 主张相左，即，虚构 / 非虚构之区分若要对特定媒介有效，就应该贯彻始终，而不是整体说该媒介是虚构或非虚构。这里，或许我应该略作修正，该区分应该对基于符号和技术媒介一以贯之，但不一定适用于文化媒介（参见第一章所作的区分）。

人造图片

信念和假装相信是我们对待命题的态度；如果这些概念要为经典视

觉艺术中的虚构性理论提供基础，我们必须让绘画、制图、雕塑所表达的命题能够为真或者假，而不管索尔·沃斯所宣称的图片不能提出命题。现列出几条建议，不过没有哪条尽善尽美。

1. 人造图片作存在陈述。冠名《船》的绘画隐含地说"有船存在"，独角兽的绘画说"有独角兽存在"，拿破仑的画像说"拿破仑存在过"，奥菲莉娅的画像说"奥菲莉娅存在过"。于是，我们相信船的图画和拿破仑画像，但仅仅"假装相信"独角兽和奥菲莉娅画像所作的宣称。这条建议，就"船"和"独角兽"而言，比拿破仑和奥菲莉娅更加让人不满意。船和独角兽的图画并不指涉该范畴的具体代表，我也并不确信它们作了存在陈述：不是隐含地陈述"你面前是一只独角兽"，绘画可以简单地说"这就是被唤作独角兽的想象事物的样子"，而毋须对该传说动物的存在做承诺。进而言之，这条建议如何对蓝马图画（弗朗茨·马尔克）或扭曲面容的妇女（毕加索的立体主义绘画）进行分类？这些是臆想的生物，还是视觉象征主义的产物？从现实的任何偏离都能导致虚构性判断。

2. 人造图片并非与生俱来就是虚构的或非虚构的，但可以从其他客体继承这些属性。虚构性或非虚构性特征不能适用于所有图片，而应仅仅关涉那些或指涉文本或插入书本的美术作品。解剖学教科书里的插图是非虚构的，因为文本作为一个整体是要被相信的；而童话书里的插图要参与故事所要求的假装相信行为。这条建议将大量的绘画遗漏在 40
虚构与非虚构对立之外，然而，若非所有的至少也是大部分的电影、照片、文本可以归类为虚构或非虚构。

3. 表征性绘画隐含了画家的断言："此乃我所见。"倘若画家并未真地见过图片所表现的东西，观众就假装相信他见过，于是图片是虚构的。比如，列奥纳多·达芬奇并未出席"最后的晚餐"，因此绘画是虚构的，即使那是历史事件。但列奥纳多的确见过蒙娜丽莎并画出了对她的感觉，于是《蒙娜丽莎》画像是非虚构的。但是，画家的感觉总是为想象

所改变。绘画多少要采用外部现实作为自由的灵感源泉，却又不同于摄影，该现实和画布上的最终产物之间没有严格的因果关系。可言之凿凿地说，莫奈作画时的罂粟地完全不像他的绘画，但若假定一个想象中的观察者并把绘画视为虚构，则又荒谬不经。

4. 图片虚构性不仅局限于表征性图片，而且局限于叙事表征性图片。按第一章所给的定义，故事要表征由个体所居住的世界，并预设存在陈述。要阐释威廉·霍加斯（William Hogarth）的《文明结婚》（*Marriage à la Mode*）组画中《早餐场景》（作品创造自己的故事而非说明已有的童话）之类的绘画，观众必须在心里形成这样的命题："有个醉汉跌坐在椅子上，旁边是一位微醺妇女。家具都翻倒了。一个男人拿着笔记本正向仆人讲话。从他的相貌和举止来看，他一定是个讨债人。那对醉酒的夫妇注定要追悔莫及。"这种情况下，图片的虚构性取决于对待这些陈述的假装相信的态度。但是，这条建议对基于真实故事的绘画又怎样呢？比如，西奥多·杰利柯的《梅杜萨之筏》（*The Raft of the Medusa*），表现的是垂死的船难幸存者挤在一个筏子上。因为模特们并非实际参与者，因为该场景或是在画室再造的，或是根据想象绘制的，
41 所以我们视之为真实故事的虚构改编，等同于新闻文类"真实虚构"或"非虚构小说"（下一节讨论）。既然我们对真实故事的图片说明能援引类似的论证，这条建议最终将所有叙事绘画归类为虚构。同一论断也适用于依靠人造图片的其他两类叙事：卡通电影和漫画。于是，在视觉媒介中，非虚构叙事性是电影和摄影的专属领域——这一结论可通过机械与人造表征之间的符号学差异得到解释。

为解释我关于图片虚构性的个人判断，我必须动用一组异质的标准，而不是一个统一的定义。这些标准有些是非常模糊的，比如，肖像画或风景画能容许多少想象性变形而依然是对视觉外观的记录？事实是，我的原则将大量的美术作品遗漏在虚构与非虚构对立之外，这偏离了以上媒介所提供的情况，然而，这些原则通过漏洞更精确地反映了我们对

待美术的认知态度，而不像有些理论那样迫使观众对每一幅绘画作“这是虚构还是非虚构”的判断。我在观看莫奈的罂粟地绘画时，压根儿没有想到这个问题。电影、摄影、人造视觉表征并不是天衣无缝地适合虚构性理论，因为它们无法像语言那样给出明显的、毫不含混的真实主张。被剥夺语义内容的媒介，如音乐和建筑，同样也不能。[6]

虚构与非虚构的杂交

在过去几十年，虚构与非虚构之间的边界已屡遭侵犯，若非溅血之地，也是倾泻笔墨之所。随着作家们想出全新的方法来杂交这两种叙事模式，文学理论家们也开始思索，二者的分野是否在后现代文本性的新地理中仍然有用，或者，这条充满争议的边界是否最终也会走上柏林墙的命运。

这一切滥觞于新新闻主义运动，导致了一个新文类的诞生，它有各种称谓，诸如“非虚构小说”、“真实小说”、“事实小说”（杜鲁门·卡波特的《冷血》、诺曼·梅勒的《刽子手之歌》）。这一运动代表了一种尝试，将虚构尤其是19世纪小说的典型叙事技巧，引入对现实世界事件的新闻主义报道。新新闻主义的旗手汤姆·沃尔夫认为，现实主义小说具有 42
一种“独特的力量，被唤作‘直接性’（immediacy）、‘具体现实’、‘情感卷入’、‘摄人魂魄’或‘引人入胜的品质’等等不一而足”（1973：31）。这种力量源自于这些技巧，如场景压倒概略、详细记录对话、描摹日常姿态、直接进入人物心灵的变化聚焦。当现实主义小说将读者沉浸在文本世界的时候，传统的新闻主义却依然执着于客观性和可验证性，这束缚了表征，沉闷了叙述，阻碍了读者对被述事件的情感介入。通过在描述现实世界时有争议性地采用虚构技法，新新闻主义向传统做派的了无想象的索然寡味发起了冲锋。其指涉世界简直成了现实世界对应物，更富可知性，因而也更能被完整地表征。历史学家或是说“事情就是这么

发生的”（当有确凿证据时），或是说“事情可能是这么发生的”（当他们揣测时），而“真实小说”的作家则不然，他们通过主张事实性的叙述者来暗示可能性。

可验证事实与杜撰之间的边界线，在自传写作中尤为模糊，尽管有菲利普·勒琼所谓的“自传契约”：作者的承诺、读者的预期，文本会表现关于个人经历的本真记忆。记忆远非构成关于过去事件的固化掠影，记忆表征随时间而变化、为想象所增强、按近期经历来修改、在心理浮现中被重绘（Schank & Abelson，1995）。因此，很难在本真的回忆与编造的记忆之间划清界线。不过，当只报道作者能知晓的东西时，自传最不可验证的断言也使自传最为妙趣横生。[7]有些自我表征的作家，比如，《少年时代》（*Boyhood*）（1997）里的马克斯韦尔·库切，就承认记忆的基本不确定性，撤销了将文本划归回忆录或小说的文本标签，也就规避
43 了自传契约（《少年时代》的副标题是“来自外省生活的情景”）。此外，对那些把身份看作自我表征之叙事过程产物的人而言，自传并未描绘从前的主体性，而是通过写作行为动态地创造了主体，就如同小说话语通过讲述人物的人生故事而创造人物。

传记因避免杜撰而原则上不同于虚构。然而，这条禁忌最近也被打破。在埃德蒙·莫里斯所著《荷兰：罗纳德·里根的回忆录》（*Dutch: A Memoir of Ronald Reagan*）（1999）中，作者将叙述指派给一个虚构的人物，即他自己的对应物，约三十年前出生，其生活路径经常和未来总统交错。莫里斯不满足于创造一个虚构视点，还让其作者替身丰满起来，为他建立了一个想象的亲朋好友圈子，将他的生平故事交织在主叙事中。文本并没有直接承认这种编造，但批评家业已发现一些蛛丝马迹，作者还通过脚注来证明这些子虚乌有人物的生平，进一步模糊了虚构与历史的界限。这种大胆的叙事举动，使莫里斯能够在历史的学术标准许可的范围之外，编制了更加身临其境的流畅叙述。名不见经传的年轻里根，像有更好文献记录的老里根一样，通过纯粹身体观察用同样的

生动笔触来描述，而无须诉诸传统传记拙劣的假设陈述。

虚构模仿传记比传记模仿虚构争议要少得多，这是因为虚构乃自由的领土，而非虚构则是受约束的领地。沃尔夫冈·希尔德斯海默的《马尔波特传》（*Marbot: A Biography*）则呈现为 19 世纪英国美学家和哲学家安德烈·马尔波特爵士的生平传记，他于 1830 年三十岁时自尽身亡。他的人生以传记作家的一丝不苟来报道，传记作家的志趣更在于维系历史可信度而不是让其栩栩如生。对马尔波特人生的叙述执着于约翰·厄普代克所讽刺的传记“必备”学派[8]：文本充斥着知情有限的声明。现实效果通过人名索引、严谨的文本参考源，尤其是视觉文献得到了增强。在看了约书亚·雷诺兹爵士和欧仁·德拉克罗瓦所制作的马尔波特和他父母的绘画复制品，以及他在英国乡下的房产照片之后，有谁还会怀疑该文本的历史精确性？该书首次面世，一些批评家当作真正 44
的传记来阅读；然而，安德烈·马尔波特爵士是个十足的想象人物。最近，W. G. 西博尔德作品的虚构地位引起了激烈的争论。《移民和奥斯特里茨》（*The Emigrants and Austerlitz*）讲述欧洲犹太人的生平，直接或间接地受到大屠杀的影响。他们的人生被呈现为一个叙述者的个人回忆。他本人认识、听说过这些人物，或曾有过一面之交。文本没有文类标签，[9] 内容限制在可知的情况，通过录入老照片、剪报、地图、札记来增强真实印象。由于信赖摄影的证据力量，我起初将《移民和奥斯特里茨》读作基于事实的故事，但批评家表明，西博尔德从找到的图像入手，编造了关于照片人物的故事。[10] 我得承认，当得知这种杜撰方法时，稍微有些失望。虽然我钦佩作者的表现（以及略微的欺骗），但我对人物的情感眷恋减少了，因为我不再将“这张脸”和“这个身体”同“这个命运”相联系。

西博尔德的文本在其指涉世界的现实地位方面制造了含混，而理查德·鲍尔斯的《葛拉蒂 2.2 》（*Galatea 2.2*）则明显混杂了传记与杜撰。该小说是一个自传体小说作品，其叙述者 / 主人公名叫鲍尔斯，是作者

的替身。叙述者的过去可能就是小说家的过去，但情节涉及一个科幻元素（人工智能水平远比当下要先进），该元素回顾性地给整个文本打上了虚构的烙印。由于悄然将传记转变成想象，《葛拉蒂 2.2 》呈现为一个同质的蒙太奇。

玩弄虚构边界的另一种方法是，从两边借用元素，故意结合成一个异质性拼贴，其中的单个片段仍明晰可辨。这一策略的范例是桑德拉·格兰德的《约瑟芬 B 的多重生活》（*The Many Lives of Josephine B*）。这是关于法国女皇的小说化生平，女主人公虚构的日记同其真实的信函组合在一起。这种运作可以双向跨越边界。《约瑟芬 B 的多重
45 生活》仍然是确凿地定位于虚构，而有些文学理论文本将一个虚构的声音同理论陈述交织在一起，但作者个人仍然对这些理论陈述负责。例如，凯瑟琳·海尔斯的《写作机器》（*Writing Machines*）创造了一个虚构的作者的另一个自我，名叫凯伊；安·温斯通的《化身的身体》（*Avatar Bodies*），如封面所云，提供了"哲学、文学批评、虚构、自传、真实的和想象的信件"的拼贴。数字超文本由于能够链接任何类型的文件，对拼贴或拼缀原则起到推波助澜的作用。

人们不禁要将这些做法看作"对事实与虚构之间日渐松动的边界的侵袭"，如托马斯和米查姆就《荷兰》所作的评论（1999：24）。处理杂糅现象的后现代主义方式是，主张虚构与非虚构之间没有根本性差异。我曾将此思路称作"泛虚构性教条"（Ryan，1997），因为这种二分法的危机根源是虚构的领土扩张，是以牺牲非虚构为代价的。

泛虚构性

泛虚构性教条的主要鼓吹者是罗兰·巴特和海登·怀特，但究其思想根源，则在于对索绪尔语言学的结构主义阐释。后现代理论笃信，关于语言任意性本质的索绪尔教条，业已对语言能诉说世界的客观真理

这一思想发出致命一击。固然，坚持认为意义与声音之间的关系是基于规约而非自然决定的，索绪尔不是第一人，然而，他对任意性原理的归纳要比其前辈更加激进，因为该原理不仅影响着能指与所指的关系，而且还影响着语言对声音和意义的实质划分。在索绪尔看来，符号获得意义和身份，不是来自它同世界中的客体的纵向关系，而是来自同其他符号的横向关系：“在语言中只有差异**没有肯定项**。”在一个纯粹差异性框架中（因其**只有**和**没有**，索绪尔的表达式没有妥协的余地），语言是一个自我封闭的、自我调节的系统，其中各项从它们与其他项的关系中获取价值，系统的演化完全源自于内力。这一假设已卓有成效地应用于音系学。英语中 *p* 和 *b* 之所以成为不同的音位，是因为它们能在意义上产生 46
差异，比如*pin*和*bin*之间的差异。然而，一旦差异性原理用来决定音位，就不能再用以决定意义。于是，我们必须诉诸于现实世界才能确定 *bin* 和 *pin* 具有不同的意义。或者借用本维尼斯特（1971：44）的说法：当索绪尔论及英语 *sheep*（不同于羊肉）和法语 *mouton*（既指羊又指羊肉）不同值时，首先他无法得知二者可以比较——如果它们不是指涉**现实**域里的同样范围的话。

语言的差异理论如何支持“泛虚构性教条”？ 罗伯特·斯科尔斯指出，索绪尔的结构主义和后结构主义信徒认为，如果语言是任意性的，就不能表征现实：

> 许多相信解构主义的人……接受这一信条，即不可能诉说真实，因为人类语言同世界之间有不可逾越的鸿沟。按照这一观点，我们所说或所写的一切均为虚构，因为并没有词语的字面意思这回事……因为知觉总是被语言所编码，因为语言从来就不是“字面的”而总是比喻的，知觉从来就不是准确的，总是歪曲的。（1993：179—181）

该论述是基于这样一个假设，如果语言的结构在使用之前真实地反映了世界的秩序，那么我们只能做关于世界的真实陈述。语言要成为“字面的”而非“比喻的”，需要词与物之间的一一对应。但是，按照逻辑学家的说法，谓词“真实的”适用于个体话语和表达，而不适用于作为代码的语言。语句可以做真实主张，而单个的词语却不能。这种推理线索混淆了语言与语言使用，即**语言**（*langue*）和**言语**（*parole*），它以颇为循环的方式告诉我们，语言如果要对现实做真实陈述，语言本身必须是关于现实的真实陈述。但是，正如 J. L. 奥斯丁所言，“没有任何必要让做真实陈述的语词以任何方式——无论多么间接——来‘镜像反映’情景或事件的任何特征。”（1970：125）

语言创造现实而非反映现实的建构主义思想，是罗兰·巴特研究
47 工作中反复出现的一个主题。在影射摄影证明价值的《投影描绘仪》（*Camera Lucida*）中，他写道：“任何写作都不能给我这种确定性。语言不能认证自己，这是一种不幸（但或许也是挑逗性快感）。语言的**思想**（*noeme*）或许正是这种无能为力，或者正面的说法是：语言本质上是虚构。”（1981a：85—86）[11] 不过，在一篇早期论文“历史的话语”中，巴特给予了“泛虚构性教条”以动力：

> ［历史］事实只可能有语言的存在（作为一个话语项），但事物发展，就仿佛这一存在不过是对处于结构外领域、处于“实在”界的另一存在的纯粹“拷贝”。该话语［历史编纂］无疑是唯一类型，其指涉是针对话语之外的某个事物，在该话语之外不能企及。（1981b：16—17）

历史通过叙事来创造一种“现实效果”，从而掩饰了对实在的无法企及。“原本在虚构的大汽锅（神话和最初的史诗）里发展而来的叙事结构，立即就成为了现实的符号和证据。”（18）巴特是在暗示，使用叙

事形式的任何话语都继承了它原本的虚构性。然而，现存最古老的故事是史诗与神话，这一事实并不构成证据表明“叙事在虚构的大汽锅里发展而来”。倘若所有非虚构叙事，譬如个人经验叙事，只是因不值得保存而被忘却，那又该怎么讲呢？倘若神话是真实而不是虚构又该如何？倘若古代文化按照不同于虚构及其他的另外思路来划分又该如何？后文将返回这些问题。这里要强调的是，在巴特论历史文章的推波助澜下，结构主义和后结构主义在精确表征世界之可能性方面蔓延的怀疑主义，呈现了更狭隘的形式。虚构性可能是语言与生俱来的，但虚构性首先是叙事表征之人工性的一个效果。

巴特隐含地将叙事性等同于虚构性，这也是海登·怀特历史编纂理论或曰“元历史”的内核。在《话语的转喻学》中，怀特宣称，历史叙事取得意义的方式，是把事件配置成连贯的文学模型，比如诺斯罗普·弗莱所描述的原型情节模式：悲剧、喜剧、传奇、讽刺。 48

> 历史叙事通过利用真实事件集与小说虚构的规约结构之间的隐喻相似性，成功地将意义赋予过去事件集。通过构成事件集从中产生一个可理解的故事，历史学家为这些事件注入完整情节结构的象征意味。历史学家可能不喜欢将自己的工作视为把事实翻译成虚构，但这是他们作品的一个效果。（1978：91—92）

为什么叙事化竟然将事实变成了虚构？在后来的一个文本中，怀特通过一个反问做了回答：“难道世界真地以精致的故事形式向知觉呈现，有中心主题，恰当的开头、中间和结尾，以及让我们在任何开头看见‘结局’的连贯性？或者说，世界更是以年鉴和纪事所暗示的那种形式来呈现？”（1981：23）怀特的年鉴是指无间断的、无因果联系的事件的按时间顺序的罗列。纪事之间的联系比年鉴稍微紧密，因为纪事是关于单个人或群体的行为，含有更多细节，但又不像真正的叙事，“它们更多

的仅仅是**终止**，而不是**结尾**”（17）。下为一例年鉴：

709. 严冬。古特弗里德公爵亡故。
710. 困年，作物歉收。
711.
712. 洪水遍地。（*Annals of St. Gall*, 转引自 White，1981：7）

怀特对叙事潜在地真实表征历史现实所做作批判，预设了对现实如何向知觉呈现的一种忧虑感：**不是以叙事的形式**。为证明叙事形式的强加性质，以及因此而造成的虚构性质，怀特援引了亚里士多德“开头、中间、结尾”模式的任意性：既然历史总是处于创造之中，那就不存在诸如自然边界、高潮、结局、叙事封闭这回事。对此论调，可做如是回应，如果生活至少部分是由行动组成，那么能动者就以连续的结构化插曲来经历生活，这些插曲是以目标的设定、追求、完成或放弃来划分的。叙事将据称相异的形式强加在过去事件之上，其另一个方面表现在，事件被组
49 织成因果链，并被阐释为能动者所实施的行动；因为将姿态变成行动的因果关系和意图只能由历史学家推论出来。怀特将叙事形式斥为与“生活”或“现实”不相干，他的实在视野排除了任何五官所不能直接观察的东西。叙事性被同化为从文学借来的虚构模具，对此的替代方案是将叙事看作安装在人类心灵中的认知模板，我们通过它来过滤并阐释人类经验的特定侧面——我们自己的以及他人的经验。这一思路解释了虚构与历史在情节结构上的相似性，假定我们激活了同样的认知过程，将连贯性和可理解性赋予想象的和真实的事件：确切地说，那些推论过程通过因果关系和人类动机将各种事件联系起来，并解释这些事件。对认知主义进路而言，“叙事”不是一种技法，而是唯一的方式，或许应该说是**自然的**方式，让心灵来表征（或配置——保罗·利科会这么说）行动、欲望、变化、在世（being in the world），以及人类存在的时间性。

目前为止所提出的对“泛虚构性”的反驳，没有哪条像卢博米尔·道勒齐尔“采取大屠杀检验”的论证那样振聋发聩。将历史编纂视为虚构的理论，如何能够义正词严地摈斥那些否认大屠杀存在的文本？索尔·弗里德兰德将此问题提给了大量的历史学家。“要表扬海登·怀特，”道勒齐尔写道，“他同意做大屠杀检验。”（1999：251）他是这么做的，把历史话语分成两个层次。第一个层次是“已经被确立为事实的事件的记述”；第二个层次是“诗的和修辞的因素，若非它们，就只有一个事实罗列，而不是转换成一个故事”（White, 1992：38）。显然，怀特背离了巴特的准则，他曾将之用作《形式的内容》题词：“事实只能有一个语言的存在。”虚构的不是历史学家所处理的事实，而是指事实的叙事化。怀特对事实和情节化的区分可以提供理据，来摈斥那些否认大屠杀存在的文本，但却没有提供标准来评价事实特定情节化的有效性。尽管怀特宣称，提供诸如戏剧、讽刺或纳粹悲剧的这种情节化是不可接受的。这个问题可以轻松避开，就是不要把大屠杀的各种叙事化视为**虚** 50
构，而是视为对一个共同的指涉世界的**阐释**即可。真正的虚构文本创造自己的世界，并构成该世界的唯一通达模式，而非虚构文本指涉的世界则构成许多文本的潜在目标，因为该世界具有文本外的存在。虚构文本对其指涉世界而言自动为真，但非虚构文本必须同描述同一世界的其他文本竞争才能确立真实性。

归根结底，所有表征必然是虚构这一主张本身就是基于一个虚构——不是在该术语的技术意义上，而是作为幻觉或虚假的广泛意义上。后现代理论在表征中设定了一个对立：有些表征是技法，杜撰的、文化决定的、满载规约的。这些表征是虚构。其他则是真实的、自然的、非杜撰的、不受文化规约所左右的、没有偏见的、完全客观的——现实自身所言说的语言，福柯所谓的“世界的散文”[12]。这些文本是非虚构。毫不奇怪，后现代理论发现后者并不存在：它们不过是稻草人，为服务作者的意识形态日程而树立，然后摧毁。然而，即使我们承认表征不可避

免的人工性，普遍虚构性的论点也是建立在一个错误的三段论上：所有虚构都是技法，所有表征都是技法，因此所有表征都是虚构。

然而，不妨假设“泛虚构性教条”是对的——明显自相矛盾。这对虚构与非虚构区分的问题并无实质影响，因为“泛虚构性”是个认识论问题，而我们正考察的区分是个语用问题。认识论问题关注世界是否可知，或者世界是否是人类心灵的建构，而语用问题则提出，我们该如何**使用**文本。除非哲学家能够证明，现实是由文本建构的，否则我们将继续把某些文本视为对现实世界的表征，另外一些文本视为对想象世界的表征，而且，对这些不同类型的文本我们采取不同的态度和预期。虚构理论关注的不是文本世界同现实之间的客观关系，也不是这种关系的可判定性，而是读者、观众或玩家如何理解文本世界。

51 不过，在埋葬“泛虚构性”之前，还是按照悼词的惯例恭维几句。“泛虚构性教条”打掉了叙事学长期以来探讨非虚构时的自鸣得意。如果说叙事形式、转喻、规约、修辞手法、媒介特异性在虚构中生产意义，那么它们也同样在非虚构中生产意义。在“泛虚构性教条”来临之前，话语的非虚构文类非法享有豁免文本或符号形式调查的权利。多亏了后现代批判，我们才更清醒地意识到，非虚构文本展现了一个不同于其指涉世界的意象（我称其为文本世界），该意象的建构值得深思。

虚构的模拟与数字进路

若想在面临杂糅现象时保持虚构与非虚构之区分，有两个选择：（1）虚构和非虚构是模拟连续体（analog continuum）的两极，二者之间并非泾渭分明；（2）虚构与非虚构之区分更接近数字而不是模拟，意思是二者之间有明确标记的界限。如果将虚构想象为白色，非虚构为黑色，那么模拟阐释就把杂糅文本描述为灰色调，而数字阐释则差不多把它们看作黑白元素的精细条纹组合。哪种看法更为适宜？

模拟模型的显著优点是其灵活性。它欣然接受事实与杜撰的任何新的组合，因此貌似特别适合文学实验的时代，如当下时期。在虚构的白色与非虚构的黑色之间，模拟模型接受灰色色调的整个光谱。但是，倘若要给理论家分派划界的艰难任务，该模型仍然需要界定连续体的两极。最明显的解决办法是采用语义标准：黑极是事实性，白极是想象性，文本在连续体中的位置由文本世界同现实世界之间的距离来决定。在这一框架中，可以创造一个量度，直接从历史开始，到略微虚构化的历史（《荷兰》）、真实小说、历史小说、具有历史背景的小说（《包法利夫人》），到发生在完全想象世界里的故事（《指环王》）。模拟模型将读者对待这些文本的不同态度解释为不同的信念色调：有些文本我们字面上相信，其他文本我们愿意从中有所了解，但并不期待过多的精确性。但 52
是，模拟模型并非没有缺陷。如果说文本在连续体中的定位取决于同现实世界的相似程度，那么《包法利夫人》的虚构性就不及《指环王》，但这一结论忽视了福楼拜和托尔金文本同历史作品之间的重大差异：前者指涉它们自己的世界，而后者指涉现实世界。此外，并非所有文本都能在一个线性轴上整齐排列。比如，该模型把充满事实错误的历史作品排列在什么位置？包含冗长论文的小说呢？这些论文在现实世界里可能潜在有效。模拟进路将我们赖以理解虚构的认知过程化简成最弱的信念形式，即，非信念；但是，在我们阅读历史小说和历史作品的方式之间，难道不是质的而非量的差异？在模拟模型中，虚构无法同假扮联系，因为假扮没有程度的区别。

模拟模型的替代方案是把虚构和非虚构看作二元对立的两个项，二者之间有清晰标记的、稳定的边界。[13] 数字模型接纳杂交现象，容许文本从两边借用元素却不被这些元素所左右，因为读者在局部和总体层面上分别作虚构性判断。比如，《荷兰》的虚构性叙述者可以被排除，文本作为整体应该被评估为传记。相反，真实小说并不因为有许多可信的事实就应被置于非虚构领地，因为作者拒绝为文本作为一个整体的历史准

确性承担责任。这种方格棋盘思路表现了一种优点，能够解释何以读者能够从总体上划归为虚构的作品中获取关于现实世界的精确事实：读者以为，有些陈述在现实和虚构世界里均为真，而另外有些陈述则仅仅描述虚构世界。

原因可能是，虚构就如同对光的行为的哥本哈根阐释：有时候光最好描述为粒子（数字思路），而有时候光建模成波则更有效（模拟思路）。数字模型的明显优点在形式界定领域。以上讨论的所有理论都支持一个明确的区分：或是相信或假装相信，或是断言或假装断言，或是指涉
53 现实世界或指涉替代可能世界。模拟模型因其关于开放的、变动的或非存在的边界的思想，倒是同当代思潮中对二元对立的摈弃不谋而合，但也采取了一个轻松的出路，毕竟否认边界的存在总比试图界定边界更加容易。另一方面，在支持心理学家所谓的虚构性“常识理论”（folk theory）方面，容许模糊中间地带的模型要比严格的数字模型更加有效。如果前文讨论的形式界定反映了西方文化成员的文本能力，那么标准传记或科幻小说的读者就应该能够毫不含混地判断：当遭遇该问题时，是否应该相信或假装相信文本；它是描述现实世界还是替代可能世界；作者是以自己的名义说话呢，还是躲藏在叙述者人物背后。但是，这些问题在新新闻主义或创造性自传那里成了无的放矢（或无法回答）。普通读者不过把文本当作“部分虚构、部分真实”或“依据事实的发挥”来接受。对普通读者而言，连续体化简成三级：虚构、非虚构、“介乎二者之间”——如果可能的话，模拟和数字模型的杂交。

模拟模型的三部分版本在口头讲故事中也更胜一筹。虽然有些口头叙事文类明显是虚构（笑话和吹牛），有些是事实（法庭证词），但是，谈话中所讲述的关于个人经历的叙事，只是松散地遵从真实标准。谈话中有人主动要讲一个据称真实的故事，观众既期待信息也期待娱乐。这就是说，真实不应该妨碍好的故事。为娱乐的缘故，听众会非常宽容地对待添油加醋、夸大其词、戏剧化、换位、编造的对话，以及几乎不可能

记得的具体细节等。听众并不对故事条分缕析，哪些陈述该相信，哪些该假装相信，而是总体上评价为“大致真实”或“部分真实”，以及“讲得好”或“讲得差”。于是，个人经历的会话叙事落入虚构与他者之间的无人地带。

虚构与写作

口头叙事为虚构的数字理论所制造的难题意味着，就我们所知，在
西方文化中，虚构与非虚构的严格区分是写作的产物。[14] 今天我们将口 54
头文化的神话和史诗看作虚构，但在其文化起源中，这些形式并未曾与历史、科学或任何真实功能性话语形成宵壤之别。相反，神话既是科学也是历史。它们讲述了文化的起源，对自然现象提出了解释：太阳在东方升起西边落下期间发生了什么，或者彩虹是如何形成的。但首先，它们是超自然生物给予人们的神圣故事。与现代科学和历史不同，它们不是可伪造的，也不和其他文本形成竞争关系。神话就是“真理”本身的声音、文化的基础，拒绝承认其他版本存在的权威表征。[15] 其真实性是如此坚实，以至于神话叙述者从不需要证明他们的信息来源（Booth, 1996：244），其权威是如此完整，以至于“一个社群对神话的信念是强制性的”（Pavel，1986：61）。既然神话的真实性是由它的起源来保证的——祖先、传统、诸神——神话和虚构话语就共享了宣告性地位和创造世界的力量。但类比停止于指涉世界：现代虚构为一个本体论上不属于我们的世界（我们必须在想象中转移自己，将之视为现实）确立了真实性，而神话则关涉所有世界中最现实的世界，即信仰者的本体系统的中心。米尔恰·伊利亚德注意到，神话英雄都生活**在那个时间**（*in illo tempore*），生活在同世俗领域泾渭分明的神圣时空，但这个分离的领域是实在的一个组成部分，而不是许多其他可能世界中的一个。从这里派生出神话和虚构的主要差异：每个文化只有一个神话语料库，因为只有

一个现实世界，但却有许多虚构，这些虚构相互和睦相处，因为各自创造了不同的可能世界。

前文字社会是否区分神话与虚构，并将二者区别于“事实”（缺乏更好的术语，我姑且称之为关于普通个体和日常生活的话语，可以为真或假）？或者，这些范畴是否代表着丹·本—阿摩司所谓的“分析文类”？分析文类是由学者为比较文本类型而建立的类别，对立于本土分类学
55 所承认的“族裔文类”。即使我们在口头社会中找到今天可以划归为事实、虚构或神话（属事实的闲谈，属虚构的玩笑、寓言、奇闻异事，属神话的史诗）的叙事，这也不一定就意味着这些范畴具有文化意义。既然前文字时代保存知识的唯一方式是人类有限的记忆力，口头文化就可能已经依据是否值得保存来区分了叙事类型。容易遗忘的故事涉及个体的和昙花一现的事情，而文化遗产中得到保存的故事则提供了非时间性的真理和实用知识。为便于保存，第二类故事被编码成“助记符模式，为方便口头复现而塑造”，例如音步、头韵、谐韵、重复、对偶、程式化表达（Ong, 1982：34）。叙事本身就是强力的助记手段——努力记住一个清单，有异于记住一个情节——实用知识也经常是以故事的形式来传递。纠正一下罗兰·巴特的看法，口头社会幸存下来的神话和史诗并非诞生于“虚构大汽锅”，把它们和小说、短篇小说、电影等现代叙事娱乐相提并论，就会忽视它们文化功能的特殊性。

我将留给他人来详细勾勒写作的发明同神话的侵蚀之间的关系，但二者均在作为文化上可识别的叙事模式的虚构之出现起了重要作用。根据托马斯·帕维尔的说法，当神话死亡时，它变成了虚构。“当神话体系逐渐失去对社会的统摄时，古代的神祇和英雄开始被看作虚构人物。”（Pavelk, 1986：41）正如基督教社会中希腊神话成为无数戏剧和小说的灵感源泉所证明，对神话失去信念使得它的素材为虚构处理所利用。同时，写作的发明极大地促进了事实类型的话语。沃尔特·翁写道：“识字……不仅对科学发展而言是绝对必须的，而且对历史、哲学、

文学艺术的解释性理解，乃至语言本身的解释而言，也是绝对必须的。”
（1982：15）。写作容许哲学的复杂逻辑推理、纪事的见证人证据的保
存、历史编纂文献的使用、科学的累积性发展、文本训诂的引文系统。当
写作变成印刷，人们可更广泛地接触文本，话语也建立了严格的验证性
标准，加深了想象性话语同事实性话语之间的沟壑。当能够参阅文献、
核查事实、重复实验、比较写作结果时，就诞生了非虚构及其叙事和非 56
叙事变体。由于事实变得可以验证，就产生了事实与杜撰的两极分化。
作为一种反弹效应，事实话语作为一种文化上可识别范畴的出现，导致
了虚构的文化识别。无独有偶，现代科学和现代小说均诞生于发明印刷
之后的那个世纪。

众所周知，科学话语的兴起加速了神话的崩溃。事实、虚构、神话之
分析性范畴能够在手稿写作时代和平共处。在中世纪，我们视为事实的
东西的代表是历史、年鉴、纪事、评论；我们所标签为虚构的东西则是传
奇和寓言诗；神话在宗教文本中幸存下来，但其边界日趋模糊。比如圣
徒传，凭借其奇幻元素，混合了此三种类型。但是，当科学在印刷时代发
展起来时，它与神话的不兼容导致了松散的三分文本系统坍缩成虚构与
非虚构的严格对立。尽管虚构因创造自己的世界而摈弃科学规律，但虚
构并不是科学的情敌。就尝试为自然现象提供解释而言，这两种知识模
式在主题题材上异曲同工：科学告诉我们，特定的大气状况引起了彩虹
的光学现象，而神话告诉我们，彩虹是作为人和上帝之间的联盟而创造
的；科学以荷尔蒙周期来解释月经周期，而神话则以妇女和月亮女神之
间的纽带来解释。正如当代美国社会里造物论者同进化论党徒之间激
烈的论辩提示我们，神话与科学共同的指涉世界及重叠的关注，将此两
种话语模式置于激烈的竞争中：如果一个是真，另一个就不可能为真。
就科学而言，必须同其他表征相竞争是正常情况，但是就神话而言，这
是一个堕落的标志。科学与神话的较劲，导致现代文化的内部分裂、相
互倾轧，这本不应该发生：当代社会中仍然像神话那般活跃的叙事，主 57

要还是古代的遗产，那时科学尚处于其史前时代。以上所讨论的三种话语类型对竞争采取明显不同的姿态：科学借此得势；虚构抽身而退，进入自己的私密世界以求自保；神话无法接受竞争，因为任何对其权威的挑战都危及其本质。当神话从分化的西方社会话语系统中消失时，[16]这一垂死的叙事模式的特征为两个幸存者所分割。非虚构，像神话一样描述实在世界，但却没有神话的权威性，因而必须招募实验或其他文本的支持来捍卫其真实诉求。虚构，保留了神话的权威性、创造世界的宣告性力量、不可辩驳的真实性，但却将所有这些属性转向想象世界。

倘若后现代怀疑主义能够为普通公众代言，那么，虚构现在就将对事实话语做出事实话语曾经对神话做过的事情，而且我们也将迈向“泛虚构性”无差别系统。然而，埃德蒙·莫里斯的里根传记所引发的愤慨的反应，[17]证明了事实与虚构区分的永久的文化有效性。后现代杂糅对边界的戏弄，并未拆解这个压抑性的二分法，恰恰相反，却提升了我们对这一区分的认识论责任意识。毕竟，倘若没有这种区分，什么能激励我们来批判性考察非虚构的主张，而不是将它们作为自动真实的施为陈
58 述来接受？

第三章

虚构的和现实的电视真人秀

假如所谓电视真人秀节目（reality TV shows）的制片人对界定现实有什么发言权的话，那么让·鲍德里亚和米歇尔·福柯就不仅仅是后现代思想的泰山北斗，而是新千禧年的真正先知。真人秀节目将人类主体置于摄像头的不断监视之下，并将产生的景观标注为现实，具体目的似乎就是为了实施福柯关于全景社会（panoptic society）的反乌托邦设想，以及鲍德里亚关于当代文化中图像（超）现实的教义。后现代理论告诉我们说，“现实”乃出自媒介的东西，但如果我们要理解某种媒介的具体运作，就必须考虑对机器的输入，以及对此输入所实施的操作。此外，如果说媒介编造超现实，那么，说它们的产品自动成为观众自己的现实就太过简单草率了。本章将虚构电视真人秀的电影《楚门的世界》与现实的真人秀《幸存者》进行比较，探讨两个问题：（1）电视真人秀如何依靠其他文类和媒介，通过何种文化模式，尤其是叙事模式，来过滤实时数据？（2）其输出在何种意义上可称得上是现实？我提出第二个问题，并不是说真人秀节目在本体论意义上对现实有什么见解，而是说真人秀节目通过引出观众对其产品性质的反应，有助于建设关于什么是

59 现实、什么不是现实的“常识理论”。通过这种常识理论，真人秀节目对现实的现象学研究作出了重大贡献。

《楚门的世界》

博尔特与格鲁辛所谓“再媒介化”——媒介力图重塑、改善、模拟其他媒介——的经典范例《楚门的世界》，以电影的形式再现了一个电视节目的运作，节目本身则利用了公众对网络摄影的迷恋，而网络摄影现象又是基于另一种媒介。通过这种跨媒介叙事嵌套，《楚门的世界》要求我们反思电视和电影在叙事潜力上的特性与差异。即使电影和电视有时传输同样的素材，电视屏幕上的影视体验也和电影院迥然有别。影院如黑暗洞穴一般笼罩住我们，为沉浸性体验创造了最佳条件。我们就是魔术场景中的听众，神魄受摄，不能有丝毫的分心。电影不间断地放映约九十分钟，最后，当我们走出电影世界时，还真难以适应明亮的自然光。电视屏幕上播放的影片，就视觉而言，沉浸性体验远为逊色，这是因为得克服无数潜在的干扰源。我们可能会浏览其他频道、放映被广告打断、屏幕只占我们视野的一小部分、音像品质也比影院低许多。难怪麦克卢汉将电视称为冷媒介，与电影的热媒介全然不同。电视和电影的不同观看条件，对最适合各自媒介的叙事类型至关重要。由于电影长度平均为九十分钟，大约是戏剧演出的时间，因此电影的叙事情节钟爱严格的亚里士多德模式——呈现、展开、高潮、结局。其实，亚里士多德式的戏剧法则几乎成了好莱坞编剧们的圣经。同时，由于电视一年五十二个星期、一星期七天、一天二十四小时播出，电视叙事即使只在每周节目表中占据有限的时段，也可以延续相当长的时间。这种叙事充分利用了电视媒介的特性，不再是亚里士多德式的自足的情节，而是没完没了
60 的连续剧，有多重人物、平行的情节线条，大体上是插曲式结构。如莎拉·科兹洛夫所言，叙事时间的无限延长不再重视行动，而是将注意力

转向人物。观众对节目的主要人物，以及扮演这些人物的常常是同名的演员产生情感依恋（或满腔憎恶）。因为电视叙事在时间上绵延无期，它的情节就不停地处于书写过程之中，这意味着观众可以通过民意调查的间接方式，或者通过诸如影迷俱乐部、影迷杂志、网络聊天群等制度化的直接方式向编剧提供反馈。这一特征使得电视系列叙事远比电影剧本更富有互动性。

将电视与电影区分开来的另一个叙事维度是，通过直播现实事件而进行“实时”（in real time）叙述的可能性。电视叙事的实时潜力，并不能同系列片无限的时间延伸完美结合。现场报道所青睐的主题，并非是正在进行的战争或耗时的救援行动，而是脚本化的、散发戏剧魅力的仪式，时间延展性具有严格的限制，诸如体育赛事、皇室婚礼、奥斯卡典礼。此外，电视连续剧因为专事虚构而构成自身的叙事，但直播所呈现的事件理应不为镜头所限制。于是，电视叙事开辟了电影所没有的两种可能性，然而，电视媒介这两种独特的属性在商业节目编排方面是相互排斥的。现实生活中，**不间断**且**实时**播出的节目，是上文提到的网络摄影，以及商场、银行、监狱里的闭路**监控**录像。

为什么没有不停播且实时播送的电视叙事，原因是商业性的而非实践性的。网络摄影表明，很容易将摄影机放置到一个可能发生有趣事件的地方，并让摄影机不停地录像并播送，直到某戏剧性事件“走进”视野。但是，这种节目叙事性程度如此之低，且有如此之多的沉闷时刻，以致没有人会长时间观看。互联网网络摄像头本意是在“抓取”，而不是针对电视机前长期宿营的“沙发土豆们”，电视要让观众吞咽足够的商业广告后才继续播出他们喜爱的节目。只有在想象领域，连续直播才能 61
够生成充分的趣味来维系收视。“楚门秀”节目当然也是这种情形，[1] 这是一个虚构的电视节目，嵌入在同名的真实电影中。叙事嵌套一直是一个便捷手段，用来呈现没有可能成为现实的虚拟艺术作品——想想《道林·格雷的画像》中的画像，它自己衰老而不是主体衰老；或者想想博

尔赫斯“小径分岔的花园”中的中国小说，该叙事追踪了所有可能的分支，在同名的真实小说中只是被改述而没有被直接引用。同样，在《楚门的世界》中，嵌套技法被用来呈现一个在现实世界中永远无法实施的节目，因为那不仅涉及技术的和叙事学的，或许还有伦理的原因，不过，没有多少人愿意向电视那饱受中伤的媒介出让人类的尊严意识。诸如《幸存者》和《老大哥》（*Big Brother*）之类的真实秀招募志愿人员并许诺丰厚奖金，在这一方面它们同《楚门的世界》大相径庭。

该节目的主题内容不过是主人公的整个生活，他名叫楚门·伯班克，一个普通的保险推销员。楚门被一家电视公司收养——我们被告知，这是第一例合法的企业收养——自他出生那一刻开始，他生活的每一个瞬间都被摄影机记录并向热心观众电视直播，他自己并不知情。楚门周围的人并非他真正的妻子、母亲、密友、同事、街坊，不过都是演员而已。他们的每一项行动和每一句言语都是脚本化的，并由节目制片人用电讯指示。为防止楚门逃离镜头，电视公司建造了一个巨型的泡状顶罩，罩住了整个小镇。该镇是个一尘不染、精心规划的小岛社区，看起来就像是一个加州房地产开发的混合物（楚门的**伯班克市！**）——海滨旅游胜地、来自20世纪50年代电视节目中的郊区福地。每当楚门尝试去外面的世界旅行，一个策划周密的“变故”就将他带回录播设备的范围内。但是，在节目播出三十年后，楚门开始怀疑，他所生活的世界有些蹊跷，结果有一天，设法从镜头下溜走，乘帆船逃跑。最终他撞上了泡罩的
62 墙壁，碰见了节目的主创克里斯托夫。主创试图说服他为观众考虑来恢复电视生活：“你是一个电视节目的主人公，给千家万户带来了欢乐。”楚门置若罔闻，走出了节目，受到影迷雷鸣般的欢呼。如果说这种欢呼是庆祝观众从媒介的专制下解放出来，那么这种没有电视的幸福欢欣则被证明是昙花一现。电影以一个十分熟悉的问题“还有什么好看的？”结尾，这时两个无精打采的观众用遥控器疯狂地搜寻着在播频道。

当一种媒介嵌套另一种媒介的表征时，支配性逻辑、话语、审美不

可避免地是嵌套媒介的。在该电影中，三十年的节目必须被压缩成大约一个小时的镜头画面。虽然在电视节目中楚门的生活是“现场且未经编辑”地直播，但实际的电影却将之过滤成戏剧性的精彩剪辑。插曲性的、以人物为中心的电视叙事，被电影重塑成一个亚里士多德式的以情节为中心的结构，有着清晰的呈现、展开、高潮、结局。在闪回的使用中，两种逻辑的差异，以及嵌套媒介资源的支配性尤其明显。作为一种实时的连续生产的叙事，虚构的“楚门秀”节目不容许故事秩序和话语秩序的脱节，因为将故事的呈现组织成叙事话语是一个编辑过程，要求与事件拉开时间距离，并全面了解什么可以用作叙事素材。在真正的实时情景中，制片人别无选择，只能以事件的实际发生顺序来讲述，且不能删除无意义的或非功能性事件，因为叙事的功能性是一个只有在事实之后才能评估的维度。唯一的选择就是让许多的摄影机从各种角度同时记录事件。但是，在电影中，楚门的生活故事是以经典的非自然时序来呈现的，从节目的中间开始，然后闪回到早期的插曲。这种重新编排显然是为了激起现实观众的兴趣，但在电影的虚构世界里，通过重放电视连续剧早期插曲的惯例，重排得到了自然化处理。比如，有一个闪回显示
了楚门在大学期间邂逅一美女，她试图告诉他整个计谋。当该场景结束 63
时，我们看见两个女性观众的镜头，她们评论道：“我无法相信他在失恋之后同梅丽尔结了婚。”

从叙事学的视角看，被嵌入的“楚门秀”节目是不可能的，原因在于其虚构与非虚构之间的杂交地位。我们在第二章已经看到，后现代文学通过两种模式的交替、通过探索它们之间的模糊边界，或通过使虚构性问题悬而未决，让我们习惯了那些挑战虚构与非虚构严格二分法的作品。然而，《楚门的世界》的虚拟世界却设法做到了毫不含混地既是虚构同时又是非虚构，据我所知，这一成就尚无任何现实叙事能够企及。这一文本的虚构性取决于不同人物的视角。从楚门的视点看，该节目明显是“生活”，而从扮演各种角色的演员视角看，节目则同样明显是“虚

构”。这种反差的原因在于这样一个事实，即，虚构性要求戏剧媒介中的演员 / 人物的二重性，以及严格的叙事性作品中的作者 / 叙述者的二重性。演员因扮演角色而具有两面性，但楚门却只有一个身份。楚门的生活的明显表演性并不足以使之成为虚构，因为在现实生活中，我们也发现许多脚本化的事件，算作真实的表演——只需想想规范路易十四的仔细制定的那些规矩。国王日常生活的每个姿态都变成了一个仪式，宫廷贵族甚至能够花钱购买出席这些场合的权利，但是，国王的确是在履行脚本所指定的行动，而不是仅仅在演出。在《楚门的世界》中，表演性和本真性之间的兼容性，由扮演楚门密友的演员所表达，他在一个纪录片节目中告诉观众：“没有什么是伪造的。一切都是真的，只不过是受控制的。”

“楚门秀”节目不仅是虚构与非虚构的悖论杂交，而且还设法同时是真人秀与肥皂剧。通过结合原生态的生活与上演的行动，该节目巧妙地利用了两个基本的叙事魅力源泉。我们为真实故事所吸引，因为我们和故事的参与者是同一世界里的公民，因为我们体验着与所有人类同在的一种归属感，因为真实事件可能影响我们的个人生活；另一方面，我们为叙事虚构的杜撰故事所吸引，因为这些故事符合要求想象力的形式
64 与主题格局。如果我们将两种快感或兴趣源泉结合在一起，就没有什么能比生活模仿通俗文学更能带来快乐，追求噱头的新闻主义实在是深谙此道。在《楚门的世界》中，岛上遍布的隐藏摄像机对楚门实施不间断监控，为真实性提供了保证。楚门没有镜头外的生活，除了内心思想之外，他无法对观众有任何隐瞒。这种本真感因上文提及的直播无法编辑和叙事序列无法改动而得到增强。为吸引观众，节目制片克里斯托夫许诺“直播且未经编辑，一天二十四小时，一周七天”。如果节目未经编辑，这意味着节目必须在楚门生活中最缺乏叙事趣味的时刻也要继续播出，比如楚门睡着的时候。为弥补这些乏味时刻，节目的脚本作者用我们从肥皂剧中所期待的事件来填充白天时间。这些事件为楚门的生活引入

了可述性，将之从普通生活的索然寡味中解救出来。在关于节目的广播中，克里斯托夫以即将到来的激情时刻逗引观众："梅丽尔很快会离开楚门。一场新的恋情即将展开。敬请观赏电视上的第一个直播概念。"（随着年代流逝，该节目貌似要在性方面有大胆突破，生产该节目的文化就是那样做的。）节目对生活随机性以及叙事艺术控制的双重执着，反映在观众对主人公的含混态度上。楚门影迷俱乐部的归属标志是佩戴一枚徽章，上书"怎么收尾？"。节目给予影迷的日常生活以意义，对楚门决意离开节目的欢呼，可以被解读为关于情节结局的审美满足的表达，即使这种结局使影迷无法继续观赏这一给其日常生活以意义的节目。

通过末世学含义，广告语"怎么收尾？"也在一开始就暗示了宗教主题，随着电影接近高潮与结局，这一主题变得愈发明晰。楚门，这个普通人的生活被自上而下地脚本化了，成为了一种媒介宗教的献祭羔羊，该宗教让日常生活的平凡性成为电视节目的对象，从而对日常生活的无聊进行了救赎。以楚门为中介，每个人都比附性地被提升到人类在媒介主宰的文化中所渴望取得的最高荣耀，即电视名流的地位。在克里斯托 65
夫策划的宗教中，哈姆雷特的困境"存在还是毁灭"，被阐释为"上电视还是不上电视"。根据标准的神话格局，救赎计划的完成要求救赎者的生命献祭。这种献祭并不意味着失去生命，而不过是失去隐私，迎合了当代文化的首要关注。楚门的生活通过被置于公众展示来提供给人类。按照宗教历史学家米尔恰·伊利亚德的观点，宗教仪式的表演将崇拜者转移到神话时代，让他们成为英雄的同代人，英雄的生活被重演。就楚门而言，对世俗时代和神话时代的这种阐释是自动的，因为文化英雄在直播的永恒现在中演绎了其命运。

正如组织严密的宗教，对楚门的崇拜既涉及责任又涉及利益。为赢得节目的播出，观众必须通过购买同主人公相似的随身用具，在经济上支持教会。节目中出现的任何物品都在目录中有售，即使节目在技术上没有插播广告，各种产品的兜售也是脚本密不可分的一部分。比如，

在与楚门的谈话中间，他妻子会转向观众说，“楚门，让我为你准备一杯‘莫可可’牌可可饮料。这是我所尝过的最好的可可饮料，相信我，我已品尝过了。”产品消费强化了崇拜者群体的统一感，并充当被崇拜人物同凡夫俗子之间的中介。喝与楚门同样的可可饮料不仅是对主人公的模仿，而且是一种仪式，让崇拜者与他同在，就如同基督教中践行“模仿耶稣·基督”是达到同救世主精神交流境界的一种方式，就如同体育宗教中穿迈克尔·乔丹运动鞋是“像迈克”的一种方式。

这种略显笨拙的讽刺对象，明显是电视篡夺神话地位、界定现代社会文化价值观的势头。最近对待电视节目在大众媒体中的重要性的态度表明，这些节目远非为纯粹娱乐创造的，它们被认为有权力决定什
66 么被许可、什么被禁止。当下饱受诟病的节目《知子莫如父》(*Father Knows Best*)表达了20世纪50年代的价值观，而近期的连续剧《埃伦》(*Ellen*)则被视为美国文化对同性恋的正式接受。在远古社会中，神话的绝对真实是通过其源泉——神祇、先知、萨满、祖先——来保证其权威，但是，当代社会中对神圣信念的侵蚀，以及对权威体制形式的总体摈弃，已经避免了传统的认证来源，并将责任转交给名流。许多“神话节目”(mythical shows)，如《萝丝安》(*Roseanne*)、《埃伦》、《宋飞正传》(*Seinfeld*)或《考斯比一家》(*The Cosby Show*)，均以扮演主角的演员名字来冠名。人物和其现实生活扮演者的同名制造了一种期待，即，演员的个人生活遵从神话中所要表达的文化价值观。比如，通过宣告是同性恋，埃伦·德杰尼勒斯确立了她的女同性恋人物作为当代社会楷模(role model)的合法性。(至少，当时的新闻界如是说——该节目随后的夭折或许表明这些说法太早了。)当该神话在文化中失宠时，演员与虚构人物个人生活之间的反差就会被召唤出来清除该神话。在《知子莫如父》中扮演完美无瑕的吉姆·安德森的演员罗伯特·扬去世之后，媒体执着地探究他的心理问题和自杀企图，这就隐含地摈弃了该神话的真实。在《楚门的世界》中，不可能出现演员和人物的反差，因为楚门除

了屏幕上显现的之外没有个人生活。只要维持对主人公的全景监控，摄影机就保证了该神话的绝对真实。

《幸存者》

楚门走出了节目，没能实现克里斯托夫所许诺的后嗣孕育在电视上直播。但是，正如对这一概念的几个现实模仿所显示的，他的确设法复制了自己。在再媒介化的进一步情形中，楚门的非虚构模仿者有我们在电影里窥见一斑的“每天二十四小时未经编辑直播”的电视的网络摄影模拟，以及对该节目高度编辑的媒介化电影模拟。 67

对楚门程式的无数电视改编——所谓的真实秀或“窥淫电视”（VTV）——均在脚本化电影戏剧和监控摄影机的原始景观之间进行不同程度的调和。《幸存者》是2000年夏天美国最受欢迎的电视节目，其程式尽可能接近脚本化一极，而不是变成完全演出的电视影片。（2000年夏天欢迎度稍逊一筹的节目《老大哥》，则接近原始一极。）对那些将现实等同于陈腐、平凡、自发、非上演、私密的人而言——简言之，在文化上确立为隐私圣殿的特定空间中“普通人”如何行为——摈弃《幸存者》的现实主张，就如同抱怨说拉斯维加斯是赝品。《幸存者》并不刻意向参与者隐藏摄影机，也不假装记录随机人群的日常杂务，而是公然利用自己的力量来创造行为。冒昧复述一下居住在沙漠荒岛之外的读者业已知晓的情况，总结一下节目程式。节目制片人从申请者中（按《时代》周刊的说法，有六千多人）海选出十六人，将他们置于一个明显是人为的情景中，切断他们所有的个人联系。参与者被困在或者确切地说被丢弃在东南亚一个荒无人烟的小岛上，他们要同自然和同伴的双重敌对环境斗争以便幸存下来（后者更为险恶，因为自然的匮乏可以通过空投补给品得到克服）。每三天就有一名参与人被投票驱逐出岛，最后的幸存者获得百万美元奖金。

如果说生活与艺术的对立是无形式与设计之间的对立（这一流行观念显然站不住脚，毕竟自然中存在着某种模式），那么《幸存者》就是在孜孜追求艺术的人工性。《幸存者》每周的脚本将窗口显示的空间概念转置到时间层次。一小时的节目一如既往地分成各个主题（或策略）单元，可以跳过不感兴趣的部分，即，有组织的活动。于是，电影所钟爱的亚里士多德模式制约着每周的事件层次，不过，在十二周的演播中，《幸存者》的确激起了对人物的情感反应。科兹洛夫认为，这是电视叙
68 事的典型特征。节目播出以风光评述开始，接着是几个关于参与人维持生命活动的镜头（钓鱼、做饭、吃饭），伴随着小段的自发性对话。幕间休息时间，有直接向镜头作的评论，内容包括生活的严酷、人际关系，或者参与者对自己在投票幸存几率的评估，然后是一个竞赛，赢家（部落或个人）的回报是一件来自外部世界的奢侈品：鲜果、啤酒、一件有用的装备，或者给家里的亲人打一个视频电话，因为该节目十分推崇家庭价值观。在另一次谈话或自然风光镜头的幕间休息之后，第二场竞赛开始，争夺豁免权这一重奖。直接面对镜头的一段人际关系评论，对许多观众而言，构成了节目的核心，乃“部落会议”（所谓投票事件）高潮以及驱逐输者之结局的前奏。

在这类节目中，热奈特（1972）所谓的被述时间同叙述时间的错位，使得选择性编辑无法避免。这更加拒绝了现实仅仅在“显现自身”的任何主张。比如小岛生活的无聊，一种源自重复性经验的时间延续的感觉，被凝缩成三十二秒的镜头，无所事事的人们对着镜头评论他们空虚的日子。多亏每周的时间压缩，以及《幸存者》作为整体在录像后三个月才播出，编辑过程经常表现出回顾性叙述的诱惑。（相比之下，《老大哥》的实验中，运行时间跨度同节目一样，每一集都是选择当天的素材，有些节目甚至包含现场镜头。）对数据的回顾性处理在部落会议最为明显。当竞争者在指定区域就座时，摄影机会在某个人的脸上停留，激起猜测该竞争者将是“他”。当这一预示变得不出所料时，编辑们就诉诸

另一个计策：镜头对一个投票中侥幸存留的人给出特写。这个技法也变成俗套时，制片人似乎已黔驴技穷；节目的后半段主要是欺骗性预示。

叙事塑造不仅是个结构和技巧问题，而且也是个象征和主题问题。69
《幸存者》以矛盾修饰的方式让两个主题对峙，它们分别代表了文化频谱的对立两极：资本主义的物质追求和原住民灵性(native spirituality)。《楚门的世界》即是如此，打造文化俗套和神话原型的肤浅可读性。南加州的规划社区让位于波利尼西亚式陈词滥调(异国情调的部落名称、提基房屋的内部装饰)，但两个节目的背景均为宗教戏剧的世俗化版本提供了舞台。《幸存者》通过节目后生活的经济天堂来回报节目中生活的美德。围绕部落会议的仪式热情告诉观众，此刻有比清除讨嫌同志和潜在对手更重要的事：投票表达了一个名叫帕贡、塔基或拉丹娜的神圣实体的群体智慧。当他们在选票上写下一个名字时，许多参与者动情地表达对将要淘汰的人的爱与敬意，因为将他们送回海洋彼岸的世界，是生活的严酷规则，而不是个人憎恶的表示。投票在一个圆形区域举行，它通过一个吊桥同小岛世俗空间隔离，由火把照明：每个火炬代表部落的一个幸存成员。当参与者准备在选票上写下一个名字时(通常有拼写错误)，节目主持吟诵仪式规程："选举是不可挽回的，选出的人必须立即离岛。"点票完毕，代表输家生命的火炬被熄灭，接着是又一个规程，"部落已发话"伴随着部落智慧最新牺牲品的脚步，跨过从生通向死的象征大桥。被淘汰的竞争者这一天可能无法同部落的其他成员相处，但在被驱逐的那一时刻，他们像死去的先人那样受到尊敬，熄灭的火炬保留他们的鲜活记忆，这些火炬装点了仪式区。在节目的最后几周，这些死去的祖先(或者至少，那些幸存长久、真正德高望重者)被邀请回到投票仪式来观看生者，他们将是最终投票者。在节目最后一期，剩下三个参与者被要求履行通过仪式，踩着(象征性的)火炭穿过"堕落同志"举起的两排棕榈叶。他们对部落神灵的忠诚通过一个竞赛来检验，回答 70
死去祖先问题最多的选手得到豁免。在另一场竞赛中，他们必须尽可能

长时间地抱着一个代表圣像的木杆。(赢家凯里抱了三个多小时。)在最后审判中，最能取悦死去祖先的竞赛选手得到了神话黄金，但最终每个人都进入了天堂。节目以所有参与者的大团圆结尾，此时“胜利之爱”消除所有的仇恨与积怨。多亏神奇的化妆品，我们看见的那些饱经风霜的身体辉煌再生，过上了殷实的岛后生活；因为每个人通过媒体出场、签约著书、广告代言走出了经济上的严冬。

就这样，本土主题的媚俗的新时代精神，被资本主义主题的玩世不恭所瓦解。许多豁免竞赛荒唐之极，似乎是要刻意展现，人们为百万奖金能蒙受多大的公开羞辱：吃虫子、长时间地乘木板在海洋上暴晒，或者，如已经提到过的，“为高贵的生活而坚持”抱着一根木杆。全能的网络之神，耽于施展生杀予夺的权力，为逗弄这些物质匮乏的竞争者，在他们饥饿的眼前悬挂炫耀性消费主义的奢侈品。比如，在赢得一场比赛之后，选手被空运到岛外的一个游艇上，那里会有身着燕尾服的侍者给他或她端上香槟。当两个部落合二为一时，每个小组各有一个代表被带到一个沙洲上，商谈一场象征性的婚姻。部落成员留在岛上，发牢骚说除了米饭没什么吃的，而两个使者，一男一女并非巧合，均年轻貌美，在夕阳的余晖中被招待精美的烛光晚宴，然后就寝，我们只能想象夜晚丰富的其他欢乐。

资本主义主题受到如此公开的标榜，以至于它的意识形态几乎自我否定。对法国哲学家居伊·德波关于当代社会中资本主义同景观迷恋之间关系的论点，斯科特·布坎特曼解释道：

> 景观乃最终商品，因为它使其他的商品都成为可能：在广告作
> 71 用方面，景观创造了消费的条件，因而也为生产创造了条件。景观无限地自我生成：它刺激了消费欲望（唯一被许可的对社会过程的参与），这种欲望不断地被置换到下一个产品上，然后再下一个。（1993：37）

《幸存者》远不止证实了这些看法，它是通过典型的晚期资本主义、后现代自我意识来证实的。该节目赤裸的消费主义，通过电视广告和游戏本身之间的戏谑互动得到认可。当竞争者们尽情地享用某赞助商的产品（百威啤酒）时，电视广告则展示同节目一样的背景，再现某些最难以忘怀的时刻，如声名狼藉的吃虫子比赛，甚至着重推出早期被投票出局的某些参与者。参赛者们自己通过频繁地暗示他们的情境是电视制作的性质来实践自我意识。“仿佛是参加一个游戏节目，”科琳说道，“当然它就是个节目。”或如苏珊在射箭比赛之前所说：“我要打败一个家伙。在全国电视上。”她输掉了那场比赛。

这一切中，现实又在哪里呢？这两个显性主题导致了意义泛滥，严重抵消了该节目作为“电视真人秀”的可信度。因为如罗兰·巴特所说，正是那无意义的、随机的、偶得的客体创造了“现实效应”。通过强力追求主题上的和戏剧性的易读性，《幸存者》为鲍德里亚所谓的超现实提供了一个经典例子，即，拷贝杀死了对原件的欲望，因为拷贝外形更美、更连贯、更可预测，因而也更明白易懂。鲍德里亚将我们对超现实的迷恋解释为自我勾引（self-seduction），这个现象意味着多少有些自愿的放弃防御（“勾引就是削弱”；1988：162）。这种勾引思想可以从两个方面理解。第一种阐释，我要立马说我不认可，批判力会为节目的修辞所钝化，结果观众对其诡计熟视无睹；于是，节目被当作本真的、未经操纵的生活意象。然而，当今的观众非常精明老练，不可能看不出摄影机的运作、数据的戏剧化编排、从其他电视节目的互文性借用。如果这种老练还不足以消除幻觉，那么，节目的自我指涉性就会把《幸存者》当作偷 72
拍窗口的任何残余可能性消耗殆尽，这个窗口将普通人性真实代表的完全自发行为“抓个现形”。媒介的蛊惑力让盲从的观众陷入心理阻滞，与这种思想相比，我更偏好辛西娅·弗里兰就其他类型的真人秀电视节目如《911 救援》（*Rescue 911*）或者《动物攻击时》（*When Animals At-*

tack）提出的论点：这些节目表演低劣、制作业余，以至于到了“戏仿自身的地步”（2004：259）。《幸存者》则是走相反的路线，凭借过度制作的、技术完美的形象，实现了同样的效果。按照弗里兰的说法，观众“以颠覆式的、反讽的精神”来观看这些滑稽表演，快感来自这一想法，即，这并非现实，而是为电视制作的现实版本。这一态度与超市顾客对小报标题的迷恋一脉相传，如《国民问讯报》或者《世界新闻周刊》：这些读者（这里我是说我自己）并不把那些故事看作某种可信，而是以一种幸灾乐祸的精神享受它们，当作“其他人居然傻得相信的东西”的例子。（当然，这里的其他人是读者想象的建构，因而我的幸灾乐祸可能最终是自以为是。）倘若观众确实没有被这种图像的现实主张所愚弄，那么，我们必须将勾引阐释为故意选择编造，舍弃真实。如当下流行的个人历史、“真实小说”、“真实犯罪”或创伤事件回忆录表明，原生态的生活或精致的小说，均无法同按适当戏剧模具铸造的“真实”事实的魅力相媲美。叙事形式与本真性之间的折中需要，可能会让历史学家和传记作家处于两难境地，但是，在娱乐圈，与情节的勾引相比，守护“现实”就显得无足轻重了，因为，它本身不是价值取向，而不过是实现目的的一个手段而已。在收视率方面，《幸存者》战胜了脚本化不那么强的同类节目《老大哥》，这表明，美国观众想要一点现实的味道，但想要他们的现实好好烹制并撒上调料。[2]

然而，电视真人秀对现实的主张已经被批评家广泛解构，我不想去附和这种论调，而是要唱唱反调。如果说《幸存者》的各种插曲至少有八季获得理想的收视率，那是因为，在他们的人工环境里，发生了某些真正的事情、某种值得称为现实的事情。玻璃鱼缸里发生的事情并没
73 有捕捉到现实，因为参与者是制片人挑选的，他们知道摄影机的存在，被置于一个人工情景里，这种说法预设了对人类现实的一种本质主义阐释。按照这种观点，现实就等于正常、日常、隐私、亲密。我们只有在日常生活熟悉的环境中才变回真实的自己，尤其关起门后，这时我们不再

是玩社会行为的游戏。于是，公共生活的“虚假的”、受约束的自我，同独处时的“真正的”、冲动的自我对立起来了，只有当参与者忘记了摄影机并不加掩饰地释放感情时，真人秀节目才能指望捕捉到后一个自我。希望看见“人们不再客气、开始真实时会发生什么”（MTV 节目《现实世界》的口号），是观看《幸存者》和《老大哥》公认的强烈动机。按照这种观念，“现实”是节目播出时发生的，比如，苏珊诅咒凯利，简娜想起家里的亲人时拭去泪水，格雷格和科琳因暧昧情缘消失在夜色中。“在这些系列片里，我们并没有看见真实生活，”《老大哥》的一个制片人保罗·罗默宣称，“但有时候，我们触及真实性情。有对真实自我的短暂反思，这些时刻造就了伟大的电视。”（转引自 Sella，2000）

对追求刺激的人而言，“真实自我”隐藏在表面之下，在丢掉彬彬有礼的面具时，会短暂地显露出来。相反，对那些汲取了现象学教导的人而言，人类现实是不断地被生产并向他人呈现的某种东西，产生于主体同环境的互动。人类现实，如果可以被绘制的话，就是我们在所有可能情景中所创造的所有可能自我的总和。这种现实产生于个体置身于自然产生的环境中，也同样产生于个体同假造环境的遭遇中。

蕾蒙娜是个化学家，节目前几周里被投票出局，贴切地将这种情景描述为“冲突的皮氏培养皿”。这一舞台的设计是要将人际摩擦的概率最大化，因为观众需要戏剧，而戏剧需要冲突，但是，一旦参与者进入了小岛的封闭世界，他们就通过与社会和自然环境的互动来书写他们的品格。在这一方面，《幸存者》可以比作人工生命的一个实验——重点在
生命而不是人工性。N. 凯瑟琳·海尔斯（1999a）这样描述道，人工生 74
命是对于计算机程序的一种叫法，这种程序将大量的被赋予了具体行为的数字对象放置在一个封闭的环境中，来创造一个复杂的自我组织的系统。这些硅基生物的互动让他们进化，并发育出原软件未曾编写的新行为。他们是活生生的，意思是说，相对于他们的创造者，他们获得了自主性。如同所有的人工生命环境，《幸存者》的进化取决于系统的初始条

件，即人物的秉性。“为《幸存者》选人是我曾有过的最大的乐趣——《老大哥》也是这样，”哥伦比亚广播公司总裁莱斯利·穆恩福斯说，“你有个机会来思索，比方说，这里的两个人是否有冲突。或者，这个女孩和这个小伙可能会在一起。有时你是对的，有时你又错得离谱。”（转引自Sella，2000）

《楚门的世界》里的克里斯托夫，坚持对其生物的绝对控制（当生物反叛时他的节目就毁了），而《老大哥》的制片在收视率下降时就试图干预。[3]与二者均不同的是，《幸存者》的诸神对节目的发展相对放任。他们搭建了舞台，挑选了演员，指定了一个主持人当叙述者（杰夫·普罗斯特），但他们让情节至少部分地自己演化。相对于创造者而言，这些生物的自主性最有力的表达是，某些参与者对游戏的颠覆。游戏的初衷是通过投票过程来选出最有价值的玩家，体现社交技能和生存技能的完美组合。投票理当清除对团队凝聚力构成威胁的捣蛋分子，即使该团队组建的唯一目的就是有条不紊地一次淘汰一个成员。但是，有两个参与者决定自出机杼。肖恩选择了随机法，按字母顺序淘汰，而理查德·哈奇则用了计策，最终赢得了这场游戏。前文提过，他一开始就同鲁迪、凯利、苏珊结成了“同盟”，并约法三章，他们的票都投给同一个人，以便将他们自己的机会最大化。如此，他和他的同谋就将命运掌控在自己的手里，而不是交付他人和机遇。投票过程的人气竞争，被颠覆成了不择
75 手段保护个人利益，这不仅让更强的参与者，也让更刺头的参与者幸存到最后一轮，因此维持了节目的叙事趣味，因为好的故事需要有反面角色。《老大哥》的情节一直笼罩着爱与和谐的气氛，因为陪审团（真实世界的观众）有组织地票决不得人心的选手，但是，理查德·哈奇却成了招人憎恶的坏蛋。结盟者的小叛逆有助于维持收视率，最终维护了制片人以及他们自己的利益。节目的诸神似乎的确从他们的生物那里学得了很多东西，2001年冬在澳大利亚内地录制的《幸存者》续集广告片，耍起花招对团队动力学控制能力加以吹捧：“挺过社会政治，这就是游

戏的内容。”

作为我们这个媒介狂热社会的一个讽喻，《楚门的世界》让我们品尝到一丝苦涩，这种感觉只有节目的死亡才能缓解。同媒介传统上被指责的撒谎与杜撰相比，展示某个人绝对和全面真相的这种可能，更让当代人心里不安。《楚门的世界》铭刻在对新媒介长久的恐慌传统中，但也展示了自印刷早期和小说诞生以来，这种恐慌对象的置换。对我们同世界及其成员沟通能力的主要威胁，不再是向虚构世界的逃避，就如同《堂吉诃德》和《包法利夫人》的时代那样，而是来自生活本身向景观的转型。堂吉诃德和爱玛·包法利天真地感受虚构小说，仿佛那就是生活，而我们现在却是疲惫迟钝，以至于把生活表征作为娱乐虚构来观看，浑然不觉个人隐私遭到暴力侵犯，以及当比附性体验直播超现实时，浑然不觉我们亦牺牲了生活。与叙事想象公然虚构的世界相比，理当准确的现实拷贝却让我们更加疏远现实。

《幸存者》不负众望的成功是否印证了这些恐惧？生活作为景观的思想是否已深入人心，以至于我们不再注意其叛逆内涵？我的意图并不是要分析我们社会之所以迷恋窥视网站和真人秀节目的心理学和文
化根源，但是，我想提出一种论点来为《幸存者》及其同类进行辩护。这 76
些节目并不掩饰人工设计的环境，但这么设计是为了鼓励自生行为。在《楚门的世界》中，生活成了压迫生活的景观。《幸存者》则相反，如同在人工生命程序中，景观滋生了生活。如若不把二者置于同样的底座上，我们难道就不能说，电视真人秀这个饱受诟病的的低俗文类，在它最红
火的时刻，至少同艺术共享了这一特征？ 77

第四章

实时叙事

实际的生活是向前看，但讲述生活却要向后看。事件无论是虚构的还是亲历的，正常情况下是以回顾的方式被赋予情节。对结果的知晓，塑造了叙述者对先前状态和事件的选择与评估；欲突显的危机，决定了叙事格局的呈现与展开；欲传达的意旨，规定了要采用的具体论述。虽然物质因果律法则是向前运作，但叙事、艺术、文本法则，乃至更一般意义上的交流因果律的法则，却是普遍地向后运作。

现代文学试图通过将现在时用作主要的叙事时态，来调和生活的前瞻取向与叙事的回顾取向。[1] 近来在许多小说里——尤其是第一人称讲述的那些小说——现在时不仅仅是历史现在时，不仅仅是个人经验叙事中偶尔出现的“生动的现在”；[2] 而是一个充满时间意味的现在，表达叙述时间和经验时间的同步性。叙事现在时为文本赋予了一个存在维度：叙述者如其实际经历时那样叙述自己的生活，并不知道何事将至。然而，叙事形式又是由作者所确保，作者居于被述时间之外，并根据情节的总体设计来塑造叙述者的生活。虚构言语情景通过人物层叠，让实际
78 的言语发出者假装成叙述者，造成了前瞻性取向、回顾性组织与同步表

征幻觉的矛盾组合。由于作者/叙述者的双重性，现在时虚构其实是回顾性叙述的伪装形式罢了。

倘若存在真正的同步性叙事、真正的非回顾性叙事，那也是存在于非虚构中。相对的同步性出现在零碎的叙事中，如日记和新闻报道。日记作者以离散的事项来记叙过去一天的故事，是在同时经历她的生活并讲述她的生活。明天不仅带来新的个体故事；明天还将继续一个生活故事，其结尾永远不为其记录者所知。同样，日报的新闻报道记叙正在进行中的故事的最新插曲——战争、审判、丑闻、政治竞选——对该故事的追踪报道会继续下去直到解决。这些文本是宏观层面上的同步——如果把同一话题的每日连载的总和看作"文本"的话——但在微观层面上，它们是回顾性的。

所有形式的言语表征，没有比现场直播，尤其是体育赛事的电台广播，更接近真正的同步性了。直播是罕见的非虚构语境之一，现在时用于报道系列行动，实现了时间意义的充分编码。[3] 值得注意的是，安·班菲尔德称其为"棒球现在时"，以区别于非时间性用法，如普遍真理的现在时，或回顾性叙述的所谓历史现在时。直播可以比作"实时"运行的计算机程序：这是一个费时的进程，从另一个在同时运行的进程中接受输入。相比之下，在日记和新闻报道中，提供输入的进程在时间上已然停顿，或者说，在生成输出的进程运行中被悬置起来了。实时情景推进一种叙事速度，其中，被述事件的发生时间与言语表征时间之间的延迟趋近于零，叙述的时长接近被述的时长：除掉赛前赛后演出的副文本（paratexts），棒球比赛的广播稍早于一投开始，以最后出局后几秒钟的扼要重述结束。

然而，如果说体育广播在时间上锚定在现在，这并非意味着其话语就局限于现在时，也不意味着它总是聚焦于当下行动。本章研究棒球广播文本，探讨几个问题：发生时间和叙述时间之间的关系如何多变；需 79
要怎样的操作来赋予比赛以叙事的形式；更一般意义上而言：现实世界

的交流中能做到真正的同步叙述吗？

我的数据来自1989年10月9日芝加哥小熊队与旧金山巨人队之间的一场季后赛广播。解说员是哥伦比亚广播网的约翰·鲁尼和杰里·科尔曼。两队比赛进行到此时，巨人队在联盟冠军赛中三比一领先，这意味着再有一胜巨人队就能确保进入世界大赛。

叙事的三个方面

作为分析广播之前的开场白，请让我区分叙事文本的三个维度：纪事、模仿、事件的情节化。作为一种纪事，叙事列举事件，满足听众对指涉世界发生**什么**的好奇心。作为一种模仿，叙事聚焦**怎样**发生，并通过赋予被述以在场感与生动性让听众沉浸于行动。最后，作为一种情节化，叙事在一个总体设计中组织被述事件，让听众明白事件，并满足听众对事件**为何**发生的需求。模仿、纪事、情节化大致对应第一章所提出的叙事界定的三个语义维度：模仿建立一个世界，并使其成员个体化；纪事描述让世界演化的事件；情节化暗示解释这些事件的联系与动机。然而，模仿也可用于对填充第二维度的素材的进行扩展与心理想象。

纪事、模仿、情节化的相对发展在叙事文本中变化多端，为文类多样性提供了一个重要因子。有些文本是纯粹的纪事——纯粹罗列单个事件而不尝试给它们的序列赋予意义。历史年鉴和日记属于这一范畴：作者的主要目的是近乎详尽地列举特定时间范围内特定的人或特定的地点发生了什么。其他文本多半是模仿式的，带一点纪事或情节化：例如，唤起某些记忆的短文本；关于一个场景或地方的言语快照，如游记或名
80 人生平。在有些叙事文类中，模仿和纪事充分发展，但情节化仅仅出现在单个插曲层次上。在传记中经常是这种情况，因为生平不是故事讲述者所策划的，但在传记小说中程度稍弱，因为生平其实是小说家策划的。在克莱斯特、博尔赫斯之类的简短故事或童话与传说中，纪事和情

节化主宰了文本，牺牲了模仿：有许多事件，它们构成一个缜密的情节，但叙事节奏太快，读者无法产生关于故事世界的空间沉浸感。三个维度中，我视事件的情节化为叙事性的决定性因素。文本若仅仅描述场景或报道事件，就没有充分发挥叙事潜力。必须有某种总体格局、某种解释性主题、某种取舍原则——简言之，总得有某种必要来报道事件。叙事性充分的文本可概括为一个陈述，暗示一个充满意味的故事弧：不仅仅是“马塞尔十年生活中发生了什么”，而是“似乎岁月蹉跎之后，马塞尔如何逐渐认识到失去的时光可以通过艺术挽回”。通过这种情节化，文本的意义不再能化减成记录事件的集合。

作为纪事的广播

上文提到的三个叙事维度中，纪事在棒球广播中的占有支配性地位。模仿可以是胚胎性的，情节可以是不存在的，但纪事却是必不可少的成分。纪事大体上作为一种对事件的非选择性列举，对实时情景表现了一种特殊的亲缘性：它不要求回顾性视点，不要求总体设计，因此也不要求目的论原则。既然直播听众的兴趣主要在比赛的状况（谁要赢，当下的战略格局是什么），那么，解说员的首要任务就是立即报道场上发生的一切。然而，这一理想必须同另外一个要求相调和：对连续的娱乐的需求。需要用谈话来填充整个比赛时间，这样一来，对赛事的同步报道还不到广播的一半。比赛节奏并非稳定流动，而是行动的张弛交替。只有在小说里，时间才会去适应语言的节奏。在现实世界的实时叙事中，语言必须同时间做传接球。被述时长与叙述时长之间的关系很少让 81
人自在：通常情况是，语言要描绘现场行动，要么时间太多，要么就是太少。

可用时间的这种不均衡，在微戏剧中尤其突出，微戏剧构成了棒球比赛的基本单位：投球手和击球手之间的对决。对抗大多是同一事件：

投手掷出球，击球手未能使其成为活球，球回到投球手那里。这类事件并不决定击球手的命运——是否安全进垒或者出局——因此，提供了最低程度的可述性。广播中，没有直接后果的例行投掷，对每个击球手平均报道 3.5 次，这意味着每场比赛要超过 250 次。对这类行动的报道比行动本身所需时间要少得多。以下是对投球的典型报道：

> 鲁尼：投球，挥击，没打中，投手 0 坏球和 1 好球。投给桑德堡。坏球。好球区外。罗伊舍尔的正面投球，投手 1 坏球和 1 好球。坏球，过肩。一个快球，桑德堡没打中。

倘若叙述时间必须等同于被述时间，那么每次投球就必须按以下段落所显示的细节层面进行描述：

> 科尔曼：[比尔利奇]匆忙地用手蹭了蹭松节油袋，走到投手板后用脚检验了一下，又用右脚尖试了试投手板，望了望捕手，确定可以投球的手势，投球成功，投手 2 好球和 0 坏球。变向球。是汤普森，他把球击出了右边界。

当击球手最后击打成功，比赛情况突变，下面是在这一局对抗中最后一次投球的情况：

> 鲁尼：击球手击出了一个平飞球，球穿过右外野的间隙下降，滚过警告跑道后冲向全垒打墙。沃尔顿得一分。桑德堡安全抵达二垒，他想进三垒。汤普森传球并造成桑德堡被触杀出局。桑德堡击出的是带打点的二垒安打，然后他在跑向三垒的过程中被防守方传球后触杀出局。

突然间，解说员现在必须跟踪四个同步过程：球的飞行、击球手的跑动、野手的接传球，以及跑垒者触垒得分。如果解说遵从严格的同步 82
叙述，那么，对前三次未能成为活球的投掷的关注度，将极为明显地小于针对第四投击打成功后跑垒的关注度。实时广播要解决的主要叙事问题是，如何就被报告行动进行适当的调剂，在事件无关紧要时压缩时间，在事件具有决定性意义时扩充时间。

在回顾性叙事中，对时间的压缩是通过加快叙事节奏来实现的。人物生命消亡的那一刻要么被删除，要么被概述。叙述镜头直接“快进”至下一个具有可述性的情境：“（在这些事发生）十年后的某一天，爱玛走在海滩上，此时突然之间……”当叙事话语在实时运作时，这一做法就用不上了。直播的语言有三种选择来应对可述事件的缺乏。

第一种选择是停留在当前时间，适应行动的减缓。停留在现在，意味着用各种与当前情景相关的信息来填充时间，比如列举次要人物阵容（教练和裁判），屡次三番地描述防守阵型，或者不厌其烦地细说队员的动作姿态，就像上面引文中的描述：“［比尔利奇］匆忙地用手蹭了蹭松节油袋，走到投手板后用脚检验了一下……”，等等。

除了停留在无聊的现在，广播也潜回过去：扼要复述正在进行比赛的过去的情况。

> 科尔曼：比分如先，一直是一比一的平局。小熊队在第三局先得一分，巨人队在第七局追平比分。

或者通过背景信息介绍队员的过去表现：

> 鲁尼：这是瑞恩·桑德堡。他在联盟冠军赛中是本队十七人中第六位出场击球的。他有两次二垒安打，一次三垒安打，一次全垒打，三次跑垒得分，一次击出牺牲高飞长打，三次被保送上一垒。

这两种策略既展现了消磨时间的优点，同时也实现了广播布局的另一功能：扼要复述可以为半途收听比赛的听众补充信息（不像文学叙
83 事，体育播报欢迎中途加入），而背景信息则起到人物刻画的作用。对击球手数据的描述，可以比作小说中对新入场人物过去生活的概述。数据汇总的时间跨度大于比赛的历史，但是，展示这些数据是因为它们对此次投掷对决具有预测价值。

对实时报道最极端的偏离，是将语境从正在进行的比赛纪事拓展到对棒球的一般性闲聊，如八卦传闻、过去赛季的回忆、棒球战术精妙之处的说教式讲解。然而，当解说员开始跑题闲扯时，有可能还未说到点子上比赛就重新开始了。这里分析的比赛即是如此。约翰·鲁尼和杰里·科尔曼就投球艺术侃侃而谈。当他们的高谈阔论结束时，一个新的击球手已经走上了击球位，并且击打好几次了。为了跟上比赛的实时状况，解说员只得跳过惯例的介绍，以过去时概述未解说的几次投掷和击打。

作为模仿的广播

当一次重要的比赛最终上演，直播不可能像小说那样以减慢叙事节奏来扩充时间。在描述中增加细节的含量会拖住语言的后腿，使其无法赶上现在。这反过来又违背了同步告知观众赛事信息的目标。如前文所述，听众的首要兴趣是发生了**什么**，而不是**怎样**发生和**为何**发生。当一场关键比赛用实时现在时以纪事方式进行播报时，重心在于比赛的结果而不是对比赛的描述。比赛重要性的主要提示来自于解说员语调的升高，这是唯一不造成时间损失的信号类型。然而，一旦观众得知了发生**什么**，就会对**怎样**发生和**为何**发生产生好奇。对体育馆里的观众而言，这种好奇可以通过记分屏幕上的即时重放得到满足。在电台广播

中，重放是通过以过去时重述来实现的。

重述履行两种功能。第一是标示关键事件，并制造叙事缓解（narrative relief）。对事件的重述证明它们具有可述性。大多数决定击球手命运的赛局，都会在某种程度上被重述；比赛中最关键的序列（跑垒得分）在不同的情况下被重述六次。 84

重述的第二个功能是，通过细节让直播报道更加全面，这些细节使得比赛在观众心中栩栩如生。试看下文：

> 鲁尼：**球被击打后在外野中场形成了一个地滚球，防守外野的球员接球后把球回传给在二垒防守的汤普森。汤普森传球不够及时。　跑垒员沃尔顿内场一垒安打**。汤普森握住来球时大费周章，他接球时动作的惯性几乎把他带向左外野。这番耽误之后要想传杀沃尔顿可就难了。
>
> 科尔曼：我想对这次攻防故事中的细节补充一下。要不是汤普森差点漏接，因要握稳来球耽搁时间，沃尔顿一定会被传杀。沃尔顿跑垒差强人意，他似乎不在状态，他仅仅是勉强达垒。沃尔顿的跑垒表现跟六周前相比真是大相径庭。
>
> 鲁尼：传回的球对二垒防守员汤普森本来是范围幅度极佳，可是他知道他得快点传球结果差点没握稳来球。

以现在时的同步叙述仅用二十五个单词（粗体部分）——包含了如下内容——防守队员接球及传杀内场安打的时机。它为想要记分的球迷们陈述了必要的事实：球的走向、谁在防守、击球手出局或是安全。这样的报道是完全客观的，不作评价。回顾性叙述为这一概略性描述增加了细节，使听众能够在心中想象动作。在鲁尼的重述中，我们看到二垒防守队员奋力接球，并在接球的过程中努力保持身体平衡。在科尔曼的重述中，我们看到因二垒防守队员接球失误，而攻队跑垒员侥幸触一

垒成功。鲁尼和科尔曼在第三次复述中加上了评价（“传回的球对二垒防守员汤普森本来是范围幅度极佳”）和对心理事件的表征（“他知道他得快点传球”）。相比之下，在同步版本中，讲述严格地限定在对物理事件的报道。回顾性重述向**什么**增添了**怎样**和**为何**，将之并转化成一个故事。或者说，转化成一对相互比照的故事。故事之一是汤普森奋力拿球传球但功归一篑；另一故事是受伤的沃尔顿跑得太慢而几乎错失良机。

作为情节的广播：情节化与主题化

在上面最后例子中，重述不仅产生了模仿维度，而且也展示了情节
85 化策略。比赛的未加工的事实通过三个基本运作被转化成了一个微型故事：

1. 重述选择了一个主角和一个反角，在呈现事实时站在主角的一边。

2. 将一个事件作为比赛的关键置于焦点：沃尔顿达垒，或者汤普森接球失误。

3. 文本暗示一个阐释性主题，该主题囊括一些事件并将之联结成一个有意义的序列。汤普森故事的主题是“几近成功，错失机缘”；而沃尔顿故事的主题正好相反：“几近失败，天幸垂怜”。

如保罗·利科所言：“一个故事不应该仅仅是对事件的连续罗列，而是应该将这些事件组织成可理解的整体，以便总是能够追问故事的主题是什么。”（1983：102；笔者自译）

作为竞技性比赛，棒球是最基本叙事格局的实例化：英雄与反英雄的斗争。因此，每一次比赛都有一个基础的故事，哪个队战胜哪个队。但是，棒球并不是一个严格意义上的叙事游戏，我们将要在第八章看到

的，因为棒球比赛中的构成性事件如传球、击打、接球，或者是沿着菱形的内场跑垒，并不是我们在现实生活中追求个人兴趣的那种行为，也不是对此类行为的象征性表征，像在电子游戏中玩家发动战争对抗邪恶的异形或创建文明那样。棒球比赛本质上是剥夺人文趣味的抽象事件，而且，仅仅是因为比赛约定俗成地关涉输赢，结果会激发情感反应，比赛才对选手和观众有重要意义。假如解说员描述比赛中的所有回合，就会产生一个纪事，但不是一个充分展开的故事。相反，假如一个电影观众对身旁的盲人朋友报告屏幕上的行动，尽管她之前没看过该电影，她也会产生一个非常接近故事的某个东西，因为电影是以叙事方式脚本化的。于是，如海登・怀特（1981）所说，要将一场棒球情节化，播音员就必须添加物理事件内在所不具备的某些东西：他必须通过将事件与人文趣味相联结，赋予事件以意义。可以想象有这么一种言语生成机器，作为对比赛状态及事件相关信息的反应（自动的机器知道记录坏球、好球，谁上垒，多少人出局，以及死球局面后何时恢复比赛），但叙事的情节化只能靠创造性的思维来实施。在仅仅关注比赛结果的比赛播报中，如美联社的报道："蒙特利尔博览会 4 分，纽约大都会 1 分，比赛中蒙特利尔博览会队的托尼・巴蒂斯塔打破平局，两度在第八局打出本垒打。"（2004 年 7 月 23 日）队员不过是棋盘上的小卒子，谁在比赛中打出制胜的本垒打对观众而言意义不大（除非有观众是托尼・巴蒂斯塔的粉丝）。相反，在一个主题化的版本中，队员成为有着独特身份的人物，他们的命运和行为承载着一种楷模价值。这就是为什么体育比赛的情节化往往牵涉道德训示。

文学叙事中，可用的主题范围像人类经验一样多彩多姿：从神话和童话中的禁忌、违反、复仇、欺骗、爽约，到当代小说中的身份危机、性觉醒、社会反叛等。而在规则严密的棒球世界中，选择却非常有限。与棒球相关的叙事主题是描述以有趣方式输赢的那些脚本或剧本：**惊天逆转、一失足成千古恨、战绩辉煌、险胜、黑马、在劫难逃、扭转乾坤、锲而**

不舍。这些主题通过对胜与生、败与死的隐喻性转化而获得存在意蕴。广播如此配置比赛，依据某些事件来激活一个脚本，并将这些事件标示为比赛的关键，在这个意义上讲，广播就是叙事。

然而，在实时报道中，解说员缺乏选择关键事件和发展叙事主题所需要的时间距离。情节是一种总体设计——这需要对事实的全面把握。而这种全面把握只有通过回顾性视点才能取得。因此，解说员处在一个奇怪的情景中，作为叙述者竟然对情节一无所知。解说员的视角结合了读者和故事叙述者的情景：像故事叙述者一样，他传递信息，而又像读者一样，他对情节的把握纯属猜测。解说员在比赛进行中解读比赛，试
87 图发现意义模式，重估过去事件，根据主题发展来投射将来事件，检验将比赛组织成不同情节的不同主题。

作为情节的广播：比赛的故事

真正的棒球迷只要看一眼下面的总纪事表，就会立刻意识到巨人队和小熊队之间的比赛是多么富有戏剧性。不管是谁写的这个脚本，他一定是对叙事悬念有敏锐的意识，对亚里士多德式的情节配置原则了如指掌。前两局构成呈示部，中间五局展开冲突，第八局导向危机，第九局提供结局。

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	得分	击打	失误
小熊队	0	0	1	0	0	0	0	0	1	2	10	1
巨人队	0	0	0	0	0	0	0	1	2 x	3	4	1

这就是比赛故事，是实时讲述的。在第一局，比赛被前瞻式主题化为**小熊队决一死战**（或者，**小熊队孤注一掷**）：

> 科尔曼：约翰，我不得不相信，大多数小熊队的队员们在这场比赛里真的很紧张。我不妨这么说，对小熊队而言，尽管已经在联盟冠军赛中一比三落后，但要让他们直接吞下失败的苦果实在是难以接受。他们必须得要赢得比赛，否则必定无望夺取联盟冠军赛冠军。小熊队的压力很明显。

这种前瞻性的主题化确立了一种视角，选定了一个立场。尽管科尔曼和鲁尼在原则上保持中立（哥伦比亚广播公司是面向全国观众广播），但是，他们主要还是从小熊队的视角来报道比赛的。

一直到第三局，比赛一直是在投手掌控下的枯燥投球，解说员抱怨缺乏可述性事件：“约翰，你等来等去想找看点，可是目前来看，什么也不会发生。”然而，恰在此时，第一个具有决定性意义的事件发生了。小熊队的杰罗姆·沃尔顿打出一个高飞球，使巨人队老资格的外野手凯文·米切尔防守时犯错将接球失手掉下，而且沃尔顿在接来下的比赛中成功回本垒得分。原来米切尔接球时忘了拉下太阳镜，结果在太阳光干扰下接球失误。这一疏漏激活了**一失足成千古恨**的叙事主题： 88

> 科尔曼：他得反省一下他的所作所为。他为什么不拉下太阳镜？假如这一次失误影响胜败，那可怎么办！哎，直到比赛结束，米切尔接球判定失误都将是争论的焦点。就算是他接住来球阻截了沃尔顿的跑垒得分，他还要因为他的粗心大意而给出解释。

在这样的评论中，比赛的情节化将回顾性阐释与对可能结果的前瞻性联想结合起来了。整个比赛——比赛比分已经定格，后面的比赛此刻暂未发生，按照刚完成的比赛表现进行情节投射。 被投射的这个比赛呈现了叙事性的所有成分：一个主人公（更应该说是反英雄而不是英雄），即米切尔；一个关键事件和转折点，即米切尔忘了拉下太阳镜；**一失**

足成千古恨的显性主题。

在中间几局中，小熊队先后有几人处于得分位置，但最终都以搁浅作罢。解说员一面把小熊队描绘为无法入围世界职业棒球大赛的常败将军，一面把比赛塑造为一个**浪费机会徒劳无奈**的故事：

> 科尔曼：比尔利奇原可以传出制胜绝杀。芝加哥队无功而返。他们已经失去太多机会了，所以比尔利奇最好放聪明点。我们得说，比赛尘埃落定之时，且看结果如何。如果小熊队不能赢得比赛，他们怨不得别人，一切都因他们浪费良机而自食其果。

与小熊队徒劳无功形成巨大反差的是，巨人队**把握时机**，仅仅靠四次成功击打最终全取三分，而小熊队在十次成功击打后，仅得两分：

> 科尔曼：到目前为止，小熊队与巨人队的差别在于，巨人队以击球员的高飞牺牲打让三垒跑垒员回本垒得分，而小熊队有两个跑垒员在三垒无法入垒被封杀。

当巨人队在第七局追平比分之时，小熊队越发感到穷途末路。巨人队这次得分不仅抹去了**一失足成千古恨**的叙事主题，而且激活了**救赎**主题，因为罪人米切尔以高飞牺牲打帮助队员得分。

89 无功而返对机会连连的喜剧，在第八局末尾转变成了悲剧。正如一部精彩的戏剧，比赛明显地达到了高潮，且高潮恰好处于快要结束的时候。这个时间点保证了在全部比赛结束之前情节依然跌宕起伏。第八局的显性主题是小熊队投手迈克尔·比尔利奇的**没落**。直到第八局之前，比尔利奇一直被描述为一个孤独的英雄，让球队保持状态却进攻未果。现在这个英雄精疲力竭：在很轻易地让巨人队的两名击球手三振出局后，他再也无法投出好球，结果他沦落到接连保送巨人队三位击球手

上垒。下面的评论对**英雄末路**作了一步步的描述：

> 科尔曼：比尔利奇很明显现在累了。在投球的间隙，他喘息不定，费时多多。投完之后的间隙是让投手恢复体力，再接再厉，重展雄风。在比赛开始阶段，比尔利奇技压群雄，现在他是强弩之末。这次又是，比尔利奇在投球间隙花了很多时间，而且他突然之间再也无法把球投入好球区。

此时，解说员没有试图用闲言碎语填充这个死寂般的时刻。在比尔利奇两次投球的间隙，解说员沉默无语，听众可以听到背景声中观众预感绝杀的咆哮。此时无声胜有声，虽违背了持续娱乐的规则，却表达了紧张的气氛。

在使巨人队两人三振出局，又保送巨人队三人上垒后，比尔利奇最终离开比赛，并被替补投手换下。现在比赛变成了**英雄与反英雄之间的对决**。英雄是巨人队最好的击球手威尔·克拉克。反英雄则是替补投球手米奇·威廉姆斯，屡屡被描述为"飘忽不定的左撇子"。解说员反复强调比赛的高潮来临。再无必要对过去或未来事件进行情节化了：行动就是**现在**，比赛一发千钧。小熊队的命运就决定在克拉克和威廉姆斯的对决结果上。前三投，投球方占尽优势，但在巨人队接球手威尔·克拉克即将被三振出局的时刻，他击出了一记外野中区的一垒安打球，并且使队友两人成功回本垒得分，此次对决以**英雄胜利**告终。

在第八局的高潮之后，第九局是大结局。解说员再次激活小熊队**在 90
劫难逃**的主题，将其即将被击败和被淘汰描述为既定事实，然而，出乎所有人的意料，小熊队竟然设法使两名队员进入得分位置。这激活了体育叙事中的一个经典主题：**比赛不止，惊奇不断**。最终小熊队两人出局，一人击出平飞球回本垒得分，并且只差一分就可以追平比分。然而，正当奇迹若隐若现之时，小熊队的末日骤然降临了。当小熊队下一位击球

员被回传滚地球封杀，比赛戛然而止：

科尔曼：小熊队撑得很顽强……又一次安打，（小熊队）别再有人出局，小熊队还有机会……突然之间，小熊队似乎又有了希望。桑德堡左右观望，等待时机。贝德罗希安要投球了。球投向瑞恩·桑德堡，球被击打成地滚球到二垒位置。罗比·汤普森持球封杀一垒跑垒员。比赛结束。巨人队赢得国家联盟锦旗。

实时讲述与回顾性讲述

实时叙事的主题，往往在不同程度上受到回顾性叙述的强化。有些主题无比鲜明，扶摇直上成为宏观结构的主题；有些则沉落底层；还有些主题以修订版存续（例如**一失足成千古恨**，不再被核实，可能在微观层次上变成**失误与救赎**），少数主题则不复存在。倘若从结果的视角上重述比赛，我可能会想出强调**把握机会战胜徒劳无奈**的主题版本：

小熊队的确有可能获胜，他们的投手曾表现甚佳，他们的队员曾经频繁入垒，但他们就是只开花不结果。当比尔利奇在第八局最终英雄末路时，他们不得不豪赌一把换上爱暴投并曾经打出满垒打的米奇·威廉姆斯。威尔·克拉克击球时发出低沉响亮的声音，他再一次做到了——他击出了一记赢得比赛的一垒安打。

到底是以上文本捕捉到了广播解说中的内在情节，抑或只是我自己用广播数据对比赛所做的情节化？答案就在二者之间。在广播文本中，潜在的具有情节功能的因素仅仅构成全部信息的一个子集。每一个行动都会被记录，但仅仅部分攻防会被重述和主题化。当广播报道以最后
91 一次封杀出局戛然而止的时候，一些可能的情节因素已经被勾勒出来

了，有些因素可能更为强烈，但没有哪个会被铭刻。在回顾性建构中，会有一个情节被固化——通过赛后节目的解说员，或者听众，他们通过建构一个比赛故事而将比赛存储在记忆中。回顾性重述以实时提出的情节化为指引，但并不受其所限制。听众从广播所提供的主题、英雄人物、反英雄和关键事件中选择自己的部分来识解比赛故事。利用完整纪事为背景，他们也可以选择另一个英雄人物，将解说员仅仅做纪事却未重视的攻防视为关键事件，或以不同的主题系统对比赛做合理解释，从而创造属于自己的比赛情节。就像未经媒介化的生活经验一样，实时广播是一个叙事材料的采石场，一个囊括许多潜在故事的开放文本。

在直播中，具有情节功能的单元必须从几近完整的总体纪事背景中脱颖而出，且往往需要强烈而明确的标记，相比之下，当叙述者能从容选择叙述哪些事件时，却无须如此。在标准的回顾性叙事中，关键事件通常只讲述一次，事件的含义往往是含蓄地得以表达。文学叙事尤其如此。不需要告诉读者“这个事件是致命失误，那个是复仇”，读者通过个人阐释得出这种结论。因为被述事件是故事讲述者精心挑选的，所以，仅仅列举事件而不作评价即可表达情节感。相反，在直播中，事件的战术意义是通过反复重述来确立的，叙事主题是通过多少有些外显的叙述者阐释来示意的。以下是一些文本表达实例，提示我们来辨别叙事主题。即使文本并未明确说出主题，我们也能够毫不费力地想到那些描述性标签：

> 决一死战：他们必须得要赢得比赛，否则必定无望夺取联盟冠军赛冠军。
>
> 一失足成千古恨：米切尔最好反省一下你的所作所为。你为什么不拉下太阳镜？假如这一次失误关涉胜败，那可怎么办！
>
> 浪费机会：他们已经失去太多机会了。
>
> 救赎：米切尔在某种程度上是在救赎他自己。 92

末路（小熊队的）：巨人队似乎注定使小熊队的失败走向既成事实。

比赛不止，惊奇不断：（小熊队）别再有人出局，小熊队还有机会。

由于如上描述的形式特点，听棒球广播如同访问情节工厂。回顾性叙事仅仅展示情节化过程的结果，但实时叙述却让我们瞥见过程本身。因为每一个比赛细节都得纪事播报，而只有某些比赛细节会被情节化，于是，我们能够研究叙事元素的选择标准，评估情节化意欲表现的比赛之间的关联性。

这就提出了一个问题，除了脚本内在的可述性（这个因素为情节诗学所决定）之外，是什么让听众接受某个版本的比赛故事？情节化的有效性是否完全以数据的真实性来评估？从科学的立场看，这是历史编纂学中的情况。或者，是否应该考虑其他标准？考虑一下小熊队不能把握机会结果输掉的比赛故事。这个故事版本忽略了一则重要数据，即，小熊队在得第一分时显示了充分的把握机会的能力：这次得分出现在巨人队失误使小熊队一名跑垒员进入得分位置，而之后小熊队又进行了一次关键击打。比赛故事是对纪事材料的一种简化，但是无论如何，观众还是可能接受它（尽管我可能有点以己度人），因为它暗合了一种思维定式：小熊队一向是“扶不起的阿斗”和可爱的糊涂蛋。对某个情节化的认可度，不仅仅是一个纪事真实性问题，更是一个是否同棒球典故和听众忠诚性相吻合的问题。这就是为什么大多数比赛故事是从主队的视角来讲述的，并赋予本地球员以主人公的角色。主队的失败更多是被呈现为主人公的功亏一篑，而不是对手的矢志不渝——除非对方投手被深谙棒球知识之人正式认定未来将跻身名人堂。这些偏见表明，文化规范与受众群体的价值观，对棒球比赛情节化的影响丝毫不亚于其在文学文
93 本阐释中的影响。



新媒介里的叙事

第五章

走向互动叙事学

《网络文本》（*Cybertext*）可谓对数字文本性研究真正作出了原创性贡献。在书中，埃斯本·阿尔瑟斯分析了两种数字文本类型，即超文本小说和基于文本的历险游戏（亦称互动小说），依据的参数来自他所谓“经典叙事的交流模型”（1997：93）：一个涉及真实作者、隐含作者、叙述者、受叙者、隐含读者、真实读者的交易。[1]他做了某些调整，比如，为超文本重新界定了参数之间的关系（作者不再控制叙述者，读者也不再认同于受叙者），为互动小说重新命名了一些参数（以 intrigue 代替情节，intrigant 代替隐含作者，intriguee 代替受叙者），但他声称自己对这些修补并不满意。在近来的研究中，阿尔瑟斯背弃了叙事学，振振有辞地拒绝承认电子游戏，隐指互动小说，构成一个叙事物种。这一举动的潜台词是，现有的叙事学模型是对叙事本质的权威表述。但阿尔瑟斯所标榜的叙事理论，其实是专门针对标准书面文学小说的，基于“向某人讲述某事发生”的言外行为，属我们所谓的“经典叙事学”（Herman，1999）。经典叙事学的交流模型并不适合电影和戏剧之类的模仿模式，因此，不能期望它能描述甚至比戏剧演出更加偏离标准情况的叙事模式。 97

对阿尔瑟斯不能苟同，我把叙事学看作一项未完成的项目。倘若说经典叙事学未能通过互动文本性的检验，那也并非意味着互动文本性也未能通过叙事性的检验。相反，这意味着叙事学必须扩展原有的领地。本章考察的问题是，叙事学需要做些什么，才能应对互动数字文本。毋庸讳言，数字叙事学的发展将是一个长期的协作研究项目，在此我仅勾画最迫切需要关注的问题。

在着手探讨之前，我先列举数字系统的某些属性——除了可编程性，即算法驱动的操作之外，我所认为的对叙事和文本性来说最重要的属性：

· 互动与反应性质：计算机能够接受有意或无意的用户输入，并相应调整自己的行为。

· 多变的符号和变化的显示：能让存储器里的比特改变数值，使屏幕像素变换颜色。这一属性说明了数字图像无与伦比的变移性。

· 多重知觉和符号渠道：让计算机充当所有其他媒介的综合。

· 网络化能力：能够跨越空间联接计算机，在虚拟环境中将它们的用户汇集在一起。[2]

这份列表聚焦计算机系统的内在属性，从而避免了源自规范使用这些属性的数字对象的特征。这也是为何要排除沉浸性特征，有些作者将之列为数字媒介的突出特征（Schaeffer，1999：310）。正如我在别处（Ryan，2001）说过的，文学、电影、绘画也能生产沉浸体验，不过数字媒介由于上所述属性将沉浸提到新的境界。我的列表也同样限定在这些特征，它们并非自动派生于基本可编程性并逐渐增添到计算机系统的。在早期的计算机运算技术中，用户只能通过键控穿孔把代码写在卡片上，然后把卡片堆叠放进与计算机连接的阅读器。良久之后——或者感

觉很久——阅读器会吐出一张白绿条纹纸，上面是程序的输出，或者，98
更常见的情况是，一个句法错误列表。这种系统被称为批处理，缺乏互动性（程序运行时用户不能和机器交流）、多媒体能力（计算机的所有输出都是字母数字文本）、铭文的多变性（输入和输出都在纸上）、网络能力（为多用户服务的机器没有远程终端，用户之间也不能相互交流）。

以上所列属性中，我以为互动性最为重要。并非所有数字文本都是互动性的，只有那些通常无法脱离计算机且无法被其他媒介播放的文本才是互动性的。[3] 该术语因意思模糊而备受网络理论家抨击，尤其是得到广告语言钟爱并把天下万物都作为互动性促销之后。[4] 然而，当互动性与叙事联系时，它的意思便不再含糊了。[5] 如游戏设计师克里斯·克劳福特所言："它授权用户选择。每项互动性应用必须赋予用户合理程度的选择。没有选择，就没有互动性。这不是经验法则，而是一条绝对的、不折不扣的原则。"（2002：191）

然而，如果说互动性是最能区分新旧媒介的属性，那么它并不能促进故事讲述，因为叙事意义预设了线性和时间、逻辑、因果的单向性，而充满选择的系统则需要非线性的或多线性的分岔结构，如树状、根茎、网络。此外，叙事意义还是故事讲述者或设计者自上而下规划的产物，而互动性则要求用户自下而上的输入。因此，自下而上的输入同自上而下的设计之间需要无缝对接，才能产生形式精致的叙事图案。这种对接需要某种类型的文本架构和用户参与。通过将用户选择置入预定的叙事图案来限制用户的选择固然很容易；但互动叙事美学却要求，选择要足够广博，以给用户一种自由感，要求叙事图案充分适应这些选择，以产生即时生成的效果。理想状态的自上而下的设计，应该伪装成一个自生的故事：既要让用户相信，他们的努力将得到一个连贯的叙事作为回 99
报；又要让他们感觉到，他们在行使自由意志，而非设计师的傀儡。

互动叙事学没有必要完全从头搭建，因为它有传统品牌叙事学同样的积木：时间、空间、人物、事件。但这些元素将在互动环境下获得新的

特征，并展现新的行为。为说明互动文本语用学，有必要扩展模式条目，并为经典的交流模型设计替代方案。第一章探讨了这种需要，提出了模拟、自生、参与模式。对互动叙事学而言，新的问题是架构类型，这些架构可供选择，但不损害叙事逻辑、各种用户参与模式、互动手段与类型。手段是指这些工具，如链接、菜单、地图，以及模拟的现实世界物品，互动者可以拿来就用。类型则是指互动是否是盲目的或有意选择的，是否充当虚拟世界里的具体行动或仍然是纯粹抽象行动。至于互动叙事学的研究对象，不仅包括“文学”超文本小说，而且还包括基于文本的历险游戏（将在第六章详细讨论）、互动戏剧（第七章）、某些单用户电子游戏（究竟是哪些，将在第八章讨论）、多用户网络角色扮演游戏。

全面概述互动数字文本所要求的对经典叙事学的所有扩展，将超出本章的范围。因而，以下讨论将聚焦我所认为的互动叙事学需要关注的最突出问题：选择的结构（文本架构）、用户参与模式（互动性的类型）、能保持叙事意义完整性的这些参数的组合。

文本架构

在传统和互动叙事中，文本架构是一个由故事层和话语层组成的建筑。故事（或称情节）乃心理建构，如此扑朔迷离，以至于需要不同类型
100 的二维图式来表征其各个维度。我在图 5.1 提出了四种局部的表征。

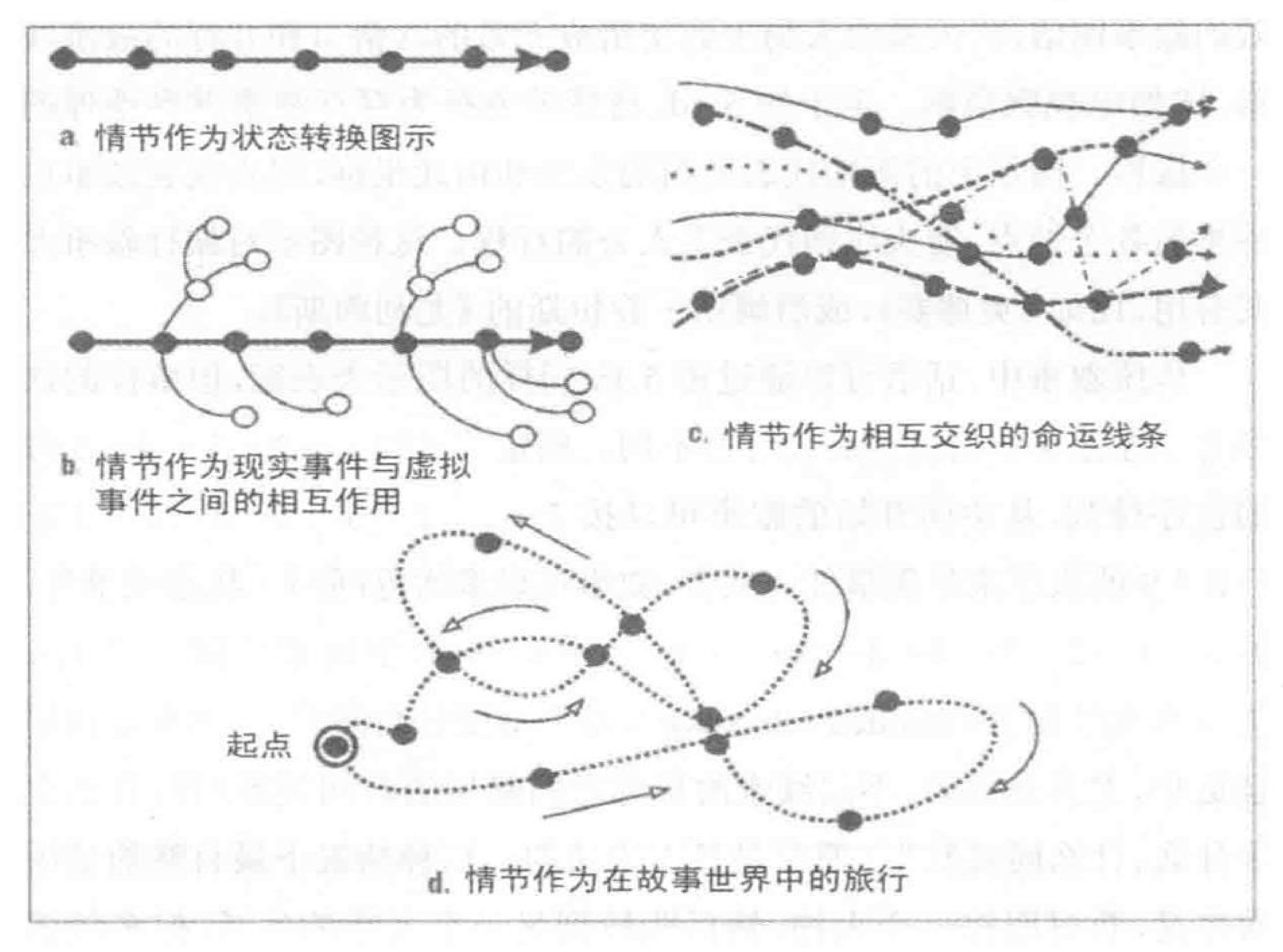


图 5.1：情节曲线

在所有图示中，情节的时间性用箭头线条表示。图 5.1a 是最基本的情节图式，其中水平轴代表时间线，不时为事件打断，事件改变故事世界的整体状态，而纵轴可以用来描述个体状态。这里，情节线条被化简成故事世界的集体命运，它对事件的表征限制在实际发生的范围内。然而，虚拟态，即本可以发生的或仍有待发生的事件，也在生活和叙事决策中起重要作用。在故事进程中，每个人物都会面临几个决策点，在这些点上会出现许多的选择。图 5.1b 对比了人物的现实生活故事和人物没有或无法采取的虚拟线路。虽然图 5.1a 和图 5.1b 均捕捉了所有叙事共有的语义侧面，但图 5.1c 和图 5.1d 却描述了情节结构的具体类型。图 5.1c 将情节表示为不同命运线的交错——每条线代表一个任务。穿过圆圈的线条表明有哪些人物参与了该事件。该模型提供了一个有 101

效的叙事图谱，将大量的人物生活交错成无数的次情节和并行的故事线索，比如电视肥皂剧。至于图 5.1d，将情节表征为穿行故事世界地理的一个旅程。图示中的两轴代表地图的东西和南北坐标，黑点代表故事世界里的各个地点，箭头线则代表主人公的行程。这种图示对旅行叙事尤其有用，比如《奥德赛》，或詹姆斯·乔伊斯的《尤利西斯》。

传统叙事中，话语可以通过图 5.1a 同样的图示来表征，但事件的次序可以在故事和话语层面上有所不同。假定故事按 1—2—3—4—5 等的次序排列，从中间开始的叙事可以按 7—1—2—3—4—5—6—（7）—8—9 的次序来呈现事件。或者，叙事可以多次返回同一状态或事件，按 7—1—2—7—3—4—7—5—6—7—8—9 的序列来呈现。图 5.1c 类型的辫结叙事（braided narrative），若严格坚持自然时序，难免显得矫揉造作，尤其是因为，不同线索的事件之间确切的时间关系（即，什么先于什么、什么同时发生）通常是悬而未决的。这种情况下最自然的话语次序是，暂时跟踪一个人物，然后跳转到另一个人物的生活，但多线索叙事通常避免在同样线索上前后移动，担心因过度支离破碎而使读者晕头转向。

如第一章所述，倘若“故事”乃一认知建构，超越媒介、学科、历史以及文化的边界，那么，描述传统叙事的情节图示对互动叙事也同样有效，或者更准确地说，对背后程序每次运行的输出也同样有效。然而，倘若将互动叙事视为生产引擎，它们也呈现其运行模式所独有的图案。图 5.2 和图 5.3 显示互动叙事的几个不同类型的结构图案。[6] 图 5.2 对应于穿越固定的、预先决定的故事的不同导航方式，而图 5.3 则表征能产
102 生不同故事的选择图案。

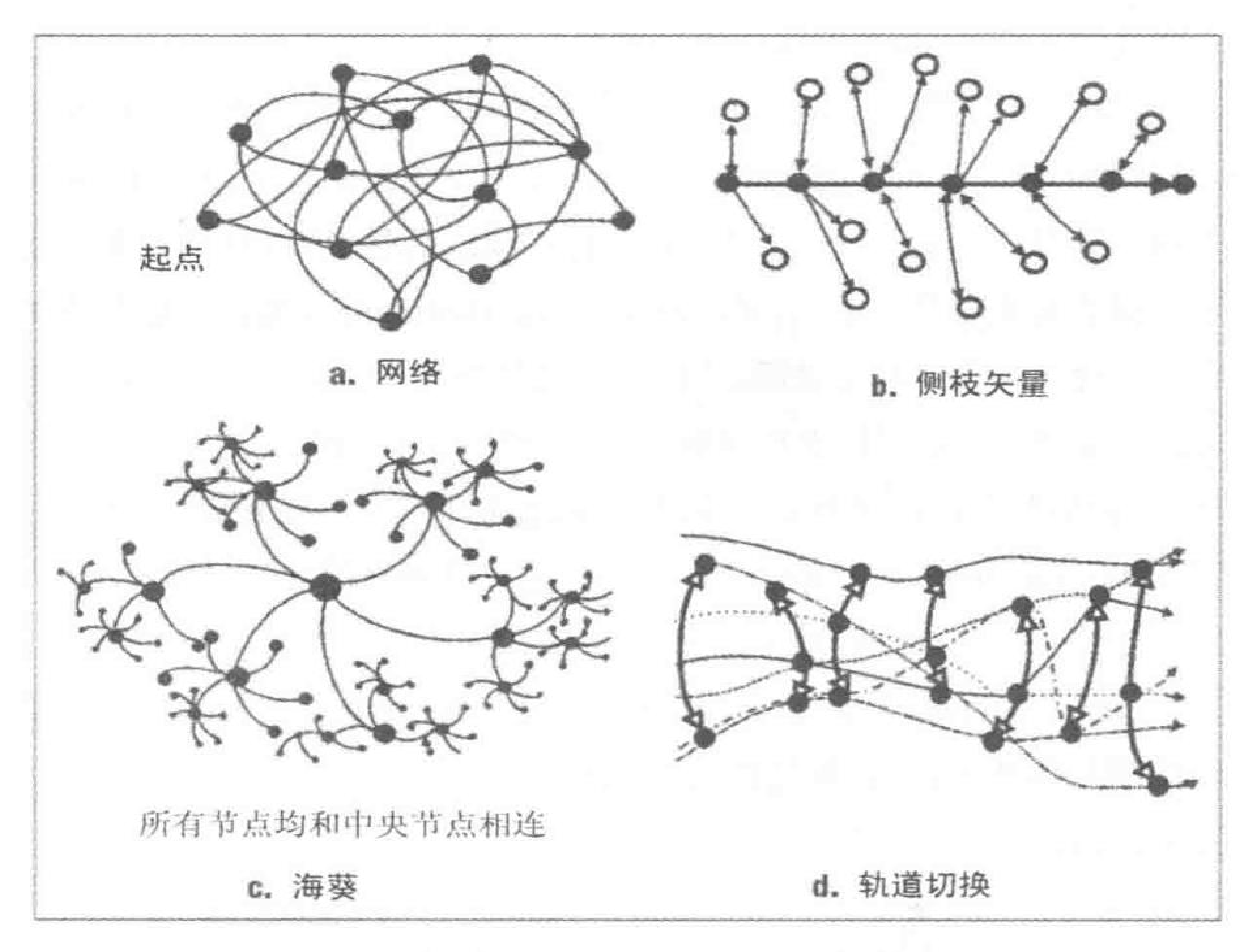


图 5.2：影响话语的互动架构

图 5.2a 是网络（network），容许循环，至少某些节点可以通过不同路线到达。网络对交流系统而言是非常高效的模型，因为当一条线路受堵时，可以变更信息路线，可是，路线变更这一特点成了生成连贯情节的最大障碍。故事是发生在时间中的行动，而时间却是不可逆的。于是，任何图式若允许返回前一访问节点，就不能被阐释为事件系列的自然时序模型，因为同样事件不可能发生两次。此外，如果节点代表事件，弧线阐释为时间接续，那么网络就能让读者穿过不连贯的序列：例如，穿过描述人物死亡的节点，然后穿过表现她活着的节点；然后再次穿过死亡节点。但是，如果说不遭遇前后矛盾（除非表征梦境，它遵循不同的逻辑）网络就无法为叙事的时间性建模，那么倒可以为话语的时间铺展建模。在这样的阐释中，读者在每个决策点上的选择，并不决定故事世界里下

103 一步发生什么，而是决定事件的呈现次序。

网状乃话语层面互动性的最常见图案，但并非唯一的图案。图 5.2b 是侧枝矢量（vector with side-branches），让读者按顺序穿过故事，但每个插曲提供一个机会分岔，导向外部材料或选择性活动，让故事丰满起来。图 5.2c 的放射结构，亦称“海葵”（sea-anemone），允许信息从主菜单到各种子菜单递归式呈现。[7] 用户可以从图示中任何一点一下子就跳转回到主菜单。放射图案广泛应用于信息类网站，如第七章将显示的那样，对叙事并没有特别的亲缘性，但可以服务于雷恩·科斯基马所谓“档案叙事”（archival narratives）：读者不是通过网络的随机漫游，而是通过参考组织良好的文件数据库重构故事。图 5.2d 显示如何通过轨道切换（track-switching）系统来制作辫结叙事。每条线索都在某些决策点链接到其他线索，但这些链接遵循故事的时间流动，从不将读者带回到过去的时间。

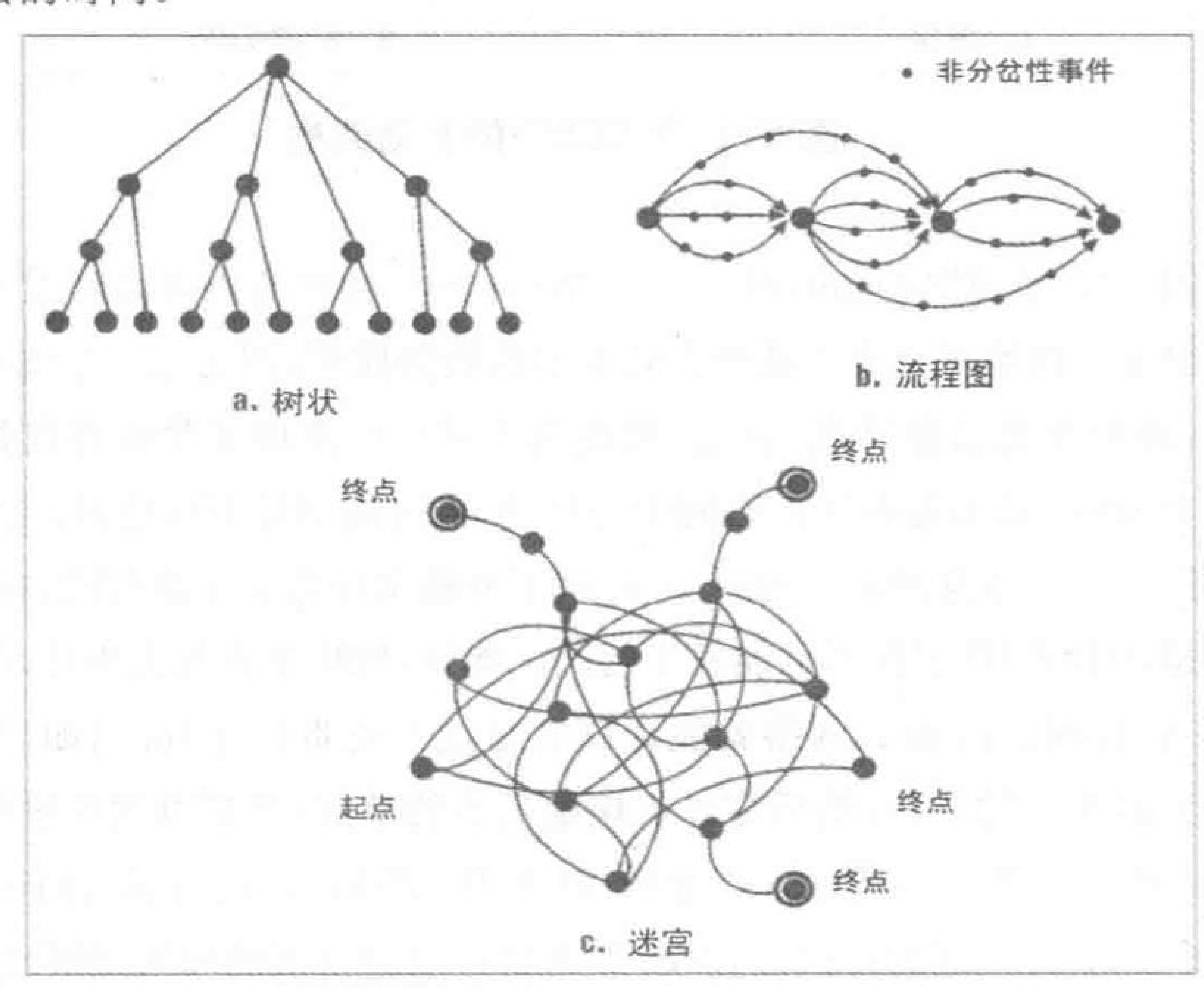


图 5.3：影响故事的互动架构

各种图案很容易进行组合：例如，放射图案可以包含一个低层面的 104
侧枝矢量，或者侧枝的末梢可以呈网状结构；辫结叙事的轨道切换图案可以和一点即达的放射菜单相结合，让读者轻松通达前一插曲；可以在网络的节点中嵌入线性故事的封闭回路，能返回故事起点但在路上不提供任何选择。

任何图示若要表征故事层面的多种变体，就必须能够紧扣时间的流动。在图 5.3a 的树状图（tree-diagram）中，分枝以稳定的方向生长，各自分离，且不能返回前点。这些属性可以容许纵轴来代表按时间组织的事件序列，而横轴则代表故事世界分裂成历史不同的平行世界。树状图示为人物的人生各个时刻的决策建模尤其有效率。图 5.1b 所显示的各种虚拟性图示，其实是一个侧躺的树状。将所有故事背后的可能性系统转换成互动叙事，所要做的就是让用户在每个分岔点上为人物作决定。树形图作为互动叙事的架构模型，主要缺点是分枝的几何级生长，且必须提前分别规划每个分枝的故事。具有众多决策点的树，会很快复杂至失控的地步，这种结构反倒是对长篇幅的非互动叙述特别有效率。

图 5.3b 的流程图（flowchart）对选择提供了更有效率的管理，因为容许情节线索合并，于是就限制了分枝的增殖。横轴代表时间，纵轴代表到达某个点的不同路线。但也可以对横轴作时空阐释：用户通过特定行动，从时间 t_1 和地点 1，进展到时间 t_2 和地点 2。当人物的过去行动对其未来投下阴影时，流程图就不应该允许不同的线索汇合，以便遵循叙事逻辑。譬如说，普罗普童话的英雄凭借从捐助者那里获得的魔法帮
助到达了龙穴，他的哥哥到达了同样地点却没有魔法帮助，二者的线路 105
就不能合并，因为兄弟俩与恶龙相斗的成功几率不同。只有当过去被抹掉，情节线才能汇合，因此，叙事若有几个结局，且取决于用户过去的行动，那就必须在作决策行动之时便分岔，即使导致各种结果的线索在决策点之后表现相似的事件。因此，这种图示对表征电脑游戏最为有效，

游戏可组织成自足的插曲和离散的层级。

图 5.3c 乃迷宫（maze），只有像图 5.1d 那样表征虚拟世界的地形学时，才能被看作情节图示。用户在地形中漫游，试图达到相当于走出迷宫的特定位置，同时避开表示失败的其他端点。因此，迷宫追踪具有几个结局的空间叙事，用户的每段旅程代表了在虚拟世界的一次不同历险。在网络状变体中，故事没有终点。在这种架构中，每个地点都提供了不同的挑战，当用户从一个地点旅行到另一个地点时，情节通过在每个位置所实施的行动来写就。然而，迷宫和网状图示均无法显示的是，用户访问虚拟世界期间连接系统所发生的变更。由于用户的行动，一些链接被创建，而另一些则被剪断，一些地点可以到达，而另一些则变得不可到达。需要一系列的离散网络状图示才能描绘这种架构的动力学。其实，话语层面上的网络状运作也需要同样的系列化：文本的链接结构受用户选择的影响，需要几个按时间排序的快照才能捕捉这些变化。

正如话语图案一样，各种类型的情节地图可以组合成更复杂的架构。宏观层次的图案可以嵌套不同类型的微观层次图案。例如，附着在网络节点的行动可能性，可以是贯彻流程图案的追寻；而要沿着流程图前进，用户就得解开迷宫。这正是计算机游戏的情况，游戏各关由“新地图”组成。文本架构甚至能够将影响话语的选择同影响情节的选择
106 结合起来。我已在别处（Ryan，2001）论证，例如在互动电影《我是你的男人》中，用户可以在某些点上选择追踪哪个人物，但此决定并不影响故事世界里发生什么，仅仅决定用户将看见什么。在其他时刻，她为人物作的决定，可以影响人物的命运并导致不同的结局。

关于叙事可能性的示意图，虽然构成了一个重要的设计工具，但却无法描述互动架构的所有类型。与话语图示不同，情节图示预设了设计师已经预见的每一条路径。然而，最丰富的故事世界容许在用户—计算机实时互动中产生有意义的叙事行动。在这种系统中，设计师让能够产生多样行为的能动者占据故事世界，用户则通过激活这些行为而创造故

事，这些行为影响其他能动者，改变系统的总体状态，并通过反馈循环开辟新的行动和反应的可能性。当故事世界包含大量的不同对象，当这些对象提供较多的行为类型时，可能性的组合就错综复杂，以至于设计师无法预料系统能够生产的所有故事。这种自生性品质会在某种情况下呈几何级增长，即，当用户不仅同系统生成的具有有限智能的能动者互动，而且还同更具想象力与行为各异的人类同伴互动时，如虚拟世界的在线多人游戏的情况。

互动性的类型

互动性是一个统称，涵盖用户与文本之间的各种关系。我建议根据两组二元对立，区分互动性的四种策略形式：内在型 / 外在型（internal/external）和探索型 / 本体型（exploratory /ontological）。这两对术语改编自埃斯本 · 阿尔瑟斯的《网络文本》（1997：62—65）中提出的用户功能和视角的类型学，该类型学本身又是更广泛的网络文本类型学的一个部分。[8] 但是，我采用不同的标签，是要将重心转到用户同虚拟世界的关系上。除了以上列举的四种类型之外，还有元文本互动性，不能同其他类型结合，因为它涉及代码的修改，因此无法在文本的实际实施中执行。元文本互动的表现有，为超文本添加新的链接和节点，为游戏创造新的地图和新的层级，为在线虚拟世界建立永久性对象。 107

内在互动性与外在互动性

在内在模式中，用户通过认同于一个化身将自己投射为虚拟世界里的成员，化身可以呈现为第一人称或第三人称视角。[9] 在外在模式中，用户位于虚拟世界的外部。他们或者扮演高高在上控制虚拟世界的上帝角色，或者将自己的活动设想成在数据库中导航。

探索互动性与本体互动性

在**探索**模式中，用户在显示器上导航，但该活动既不创造虚构历史，也不改变情节：用户对虚拟世界的命运不造成任何影响。相反，在**本体**模式中，用户的决定将虚拟世界的历史送上不同的分岔道路。这些决定的本体论意义在于，它们决定了哪个可能世界即哪个故事将从出现选择的情景发展起来。然而，由于影响命运的决策需要关于该世界的知识，这种知识部分是通过探索获得的，文本或是容许两种互动性并存，这样就属于本体范畴，或者限制在探索型之内。

两组二元对立的交叉分类导致四种组合。每种都是不同文类的突出特点，偏爱特定架构类型，提供不同的叙事可能性。

外在—探索互动性

外在—探索模式的突出代表是基于文本的超文本小说，不过也包括多媒体作品，甚至纯粹视觉作品，如第七章讨论的视觉超文本《童》(*Juvenate*)。在这类文本中，用户处于虚拟世界的时间和空间之外。对用户的行动没有时间限制；这些行动并不模拟虚拟世界成员的行为；互动性局限于自由选择线路穿越文本空间，文本空间也和叙事背景的物理空间没有任何关系。文本的隐含地图表征片段[或用乔治·兰道的术
108 语，文本块(lexia)]之间的连接系统，而不是虚拟世界的地理。当代美学对非线性和复杂性的崇拜使得图5.2a成为文学超文本所钟爱的架构，但它也实施图5.2中的任何配置，以及图5.3c中的迷宫，如果它通向一个或多个终点。

在经典超文本中，网络通常连接过于稠密，致使作者无法控制读者在重大片段中的进展。一两次转换之后，就产生随机性。文本块的发现顺序一旦逃出了作者的控制，就不再会构成叙事序列，因为，从每次适度复杂的网络穿行中建构一个连贯的故事，简直是不可能的。在这种类型的架构中，保持叙事连贯的唯一办法是将之看作构筑工具包，来组合

一个世界和故事。以拼图方式看待超文本，读者就能在心理上自由重组各项元素，这样，阅读序列中在时间 t_1 所遭遇的片段，可以在读者最终的情节重构中被赋予时间段 t_2。如果将读者介入设想为探索型，那么导航路径就不影响叙事事件本身，而只影响总体叙事图案（如果有的话）在心中呈现的样子。同样，从拼图方式看，每个玩家的发现动力学也各不相同，但不影响拼出的结构。此外，正如拼图游戏让图像从属于构建过程，外在 / 探索互动性也使故事本身不再重要，而为发现故事的游戏所取代。因此，这一模式更适合自我指涉小说，而不是有引人入胜的事件发生的文本世界。它推崇元小说立场，却以牺牲对虚拟世界的沉浸为代价。这也解释了为什么如此之多的文学超文本呈现为文学理论和叙事片段的拼贴。

虽然超文本节点之间的链接不一定旨在促进叙事理解，但是，研究相互链接的文本块之间的可能关系，以及读者把握这些关系所需要的认知运作，代表了超文本小说所要求的叙事（和文学）理论的重大扩展。下面列举链接的一些主要语义维度和文本功能，这要感谢马克·伯恩斯坦、苏珊娜·帕杰蕾丝·托斯卡、杰夫·帕克、斯蒂芬尼·斯特里克兰、斯考特·莱德伯格的工作。信息型超文本由链接类型 2、3、5 主导，可以期待文学型超文本能提供链接功能更多样化的组合。 109

1．**空间链接**。文学批评家约瑟夫·弗兰克提出空间形式的概念来描述主题、意象、插曲之间对照与类比的文本网络。这些网络违背了叙事的时间发展，将文本重组成只有从共时视角才能理解的形式图案；故有“空间形式”的标签。在印刷文本中，空间图案仍然是隐含的，可能被注意到，也可能不被注意到，但是，超链接强行要求读者的注意，迫使读者将连接的元素排列成有意义的结构。通过读者创造隐喻关系的习性，空间链接为文本增添了抒情品质。

2．**时间链接**。承认这一功能，似乎违背我前面的说法，即，不可能

将网络阐释为对时间流动的表征。然而，如果说网络回路在整体层次上阻碍了这种阐释，就没有理由认为，至少超文本网络的某些链接不能暗示链接的文本块中所描述的事件在时间上相互接续。许多超文本提供默认链接或单一链接来向前推动情节。倘若一个超文本网络不提供某些以适当秩序出现的故事片段，那么几乎就不可能从中重构一个叙事。在实施图 5.3c 所示的迷宫架构的具有多重结尾的超文本中，至少有些链接的时间阐释是无法避免的。一旦读者到达通向出口的路径，沿此路径的事件将自动被阐释为故事的结尾，这些事件之间的链接被阐释为自然时序。

3. **外露的链接，或者“选择你自己的历险”链接**（杰夫·帕克的术语）。这类链接的标签给予读者对目标文本块的预览，使读者能够在图 5.3a 的结构类型的许多情节发展中做出知情选择：“如果你想让灰姑娘子夜时分离开舞会，点击这里；如果想让她不顾教母的警告留在舞会，点击那里。”马克·伯恩斯坦（2000）摈弃外露的链接，认为太易读了：
110 它们会使读者跳过他们不想追踪的那些链接。这在信息型超文本中是个优点，但对文学型超文本却是个缺点，至少对像伯恩斯坦这样的人而言，他们把文学性同晦涩、含混、困难相联系。然而，如果说外露的链接放弃了故事的**什么**，那么就在**怎样**层次上保留了唤起好奇心的能力。

4. **共时性链接**。在图 5.2c 辫结图案的叙事中，链接允许读者从一个情节轴线跳转到另一个，以便搞清楚不同人物同一时刻在不同地点做什么。效果可能是反讽的。在杰夫·帕克（来自其超小说《会心一笑》）提供的一个例子中，一名男子想着他的未婚妻，在内心独白中，文本高亮显示词语“知道她会干些什么”。点击链接会显示未婚妻此时此刻正在干什么——那名男子压根儿料不到的事情。

5. **离题链接和增强背景链接**。这些对立的功能暂时悬置了故事的发展。二者均预设图 5.2b 的侧枝矢量结构。这类链接的一个变体是，提供替代版本和弃用稿，展示文本的谱系学和写作过程的动力学。

6. **视角切换链接**（帕克的“端口链接”）。这种双向链接让我们进入同一插曲中不同参与者的私人世界。如果人物也是叙述者，那么这些私人世界之间的对照可以揭示他们的不可靠性。在帕克的例子中，第一人称叙述者说他的未婚妻问她的一个朋友（也是她的情人），“你骑过小马？”读者点击此链接，就会得到她情人叙述的同一场景：“‘你过得很潇洒？’她说。”很明显，两个叙述者中有一个（或两人都）误解了这句话。这里，链接本身表达了一种视角，无法归置于任何叙述者——（隐含？）作者的元文本视角。

内在—探索互动性

这类文本将用户转移到虚拟世界中的一个虚拟身体里，或是通过将她投射为一个人物，或是通过第一人称的水平视角来显示虚拟世界，这种视角反映了虚拟世界成员的视点。但是，用户的角色局限于那些既与虚拟世界演化又与化身的个人命运无关的行动：例如，环虚拟世界旅 111
行、探察其犄角旮旯、拾起物品、查看物品、寻找复活节彩蛋等。为使探索妙趣横生，虚拟世界的空间应该呈现多样化的架构，由或是毗邻的或是嵌套的亚空间构成，而且，为使探索富有挑战意味，这些亚空间之间的通道——门、窗、隧道、暗道——应该难以被发现。内在—探索型参与尤其适合这种叙事类型，我称为“穿过门户发现新世界”的故事：刘易斯·卡洛尔《奇境》里的兔子洞或镜中世界、C. S. 刘易斯《纳尼亚》的衣橱、童话中的杰克的豆茎。这种探索不能有危险，否则化身就性命攸关。因此，在虚拟世界的时间里，探索进展的节奏悠然，不必争分夺秒。

本章讨论的四种参与模式中，内在—探索型是最少见的，至少就纯粹形式而言。这是因为，它对互动者的能动性施加了严格的限制。内在—探索模式的最佳代表是技术资源有限的早期数字文本，如《童话仙境》（*The Manhole*）（1988），米勒兄弟罗宾和兰迪设计的互动环境，二人后因《神秘岛》（*Myst*）系列电脑游戏而声名鹊起。《童话仙境》的结

构是一系列静止的图片，通过点击隐形热点来激活，邀请用户探索一个奇妙的世界，充满奇异的生物和通向新世界的密道。同标准电脑游戏不同的是，《童话仙境》没有待解之谜，没有目标，没有路障，也没有终点：用户在其空间自由徜徉，回报完全在于旅程本身。《童话仙境》的网络架构阻止了持续的情节发展，然而，单个屏幕富有能激发想象的潜在故事：一头粉红色的象沿运河划船，一头海象守卫着图书馆，藏书主题从奇幻到解构，不一而足。《童话仙境》是叙事性的不确定模式的范例，挑战用户去创造故事。

内在—探索型参与因为注重旅行，特别适合那些突出空间背景想象
112 魅力的叙事。可以是《爱丽丝漫游奇境》的电子版，其中，作为玩家人物的爱丽丝将探索奇境，误打误撞地进入其居民的生活、偷听谈话、搜集闲言、身临其境地观看奇境故事的展开。然而，并非所有突出空间体验的叙事都属于探索范畴。倘若爱丽丝漫游奇境，意图是完成虚拟世界的某项重大任务，就像电脑游戏《爱丽丝梦游魔境》（*American McGee's Alice*）的情况，那么，用户的参与模式将是内在型与本体型。

依靠内在—探索模式的另一种数字文本类型是，亨利·詹金斯所谓的嵌入叙事（2004：126）。该结构包含互动者企图复原过去发生的事件，连接了两条叙事线索。该文类的典型例子是侦探故事，其中，两条线索分别是关于谋杀的故事和关于调查的故事。关于谋杀的故事是作者决定的，且遵循固定的内在序列，而关于调查的故事是通过用户的行动“书写”的，当用户游荡在虚拟世界寻找线索时，可以以各种不同的次序发现事实。

导向高潮与结局的亚里士多德式人际冲突情节，并不能轻易地应用于积极参与模式，因为它的优点在于精确控制情感反应，于是阻止了多数形式的用户主动性。因而，其互动实施的最好机会在于虚拟现实模拟，将用户置于半被动的目击者或次要人物的角色中。在这种生产类型中，用户通过从各种视角观察行动，通过与人物（由合成人物扮演，即计

算机模拟的演员）融为一体，或许通过同他们偶尔的言语交流，来行使她的能动作用，但她仍然是托马斯·帕维尔（1986：85）所谓的虚拟世界的“无投票权的成员”。如果说互动叙事要接近电影和戏剧的情感力量，那也是作为三维世界向观众的身体开放自己，但同时保留了固定的叙事脚本自上而下的设计。

外在—本体互动性

在这类文本中，用户相对于虚拟世界以上帝自居。用户操纵栖居虚拟世界的实体，有时选择这些实体，但并不认同于任何实体，用户规定 113
实体的属性，替它们决策，设置路障，改变环境，启动变形过程，创造能够影响虚拟世界总体演化的事件。

外在—本体互动性的典型例子是模拟类游戏，代表性作品有《模拟城市》（*Simcity*）、《模拟生命》（*Simlife*）、《恺撒》（*Caesar*）、《模拟人生》（*The Sims*，CD-ROM 单机版）。[10] 这些游戏体现了前面所描述的自生类型的结构，玩家统治着一个复杂的系统，如城市、蚁群、帝国、家庭。在特定时刻可能的发展范围，取决于虚拟世界里的对象和个体所提供的可能行动。譬如，《模拟人生》里计算机提供了两类行动：玩游戏或找工作。对这些可供性的选择影响着虚拟世界好几个成员的生活与选择。在一种可能的剧情中，用户可以决定《模拟人生》中的贝蒂用计算机来找工作。贝蒂挣了钱，就能够购买各项商品，这又会影响鲍勃对贝蒂的感情。行动的可能性在程序运行的过程中演化，而且，由于可供性是系统的总体状态以及对象的性质所决定的，所以用户的选择总是会产生连贯的叙事发展。

模拟游戏并不遵循脚本化的叙事路径，但确实表现出一种总体设计，赋予用户的选择以总的意图。这种内置设计是一个宽泛的演化性主题，允许各种各样的特定的实例化：主题如城市生活与追求幸福（《模拟人生》）、人类成长［《育婴》（*Babyz*）］、城市管理（《模拟城市》）或者

文明建设(《文明》)。然而,用户有时能颠覆内置主题:众所周知,《模拟人生》的玩家给人物创造各种灾难,而不是支持一种愚钝的消费主义哲学,该哲学信奉幸福取决于产品积累。(不过,我以为游戏是取笑这种哲学而非不加批判地推崇,比如通过提供待售的荒唐物品。)

由于演化乃一永无止境的过程,这类叙事永远不会达到结局的状态,除非是系统被用户无法预防的灾难性事件全面摧毁。例如,《模拟
114 城市》里的地震能毁灭城市,《模拟人生》里的火灾能够烧死全家。这些灾难事件是系统插入的,展现了用户力量的局限。她可以相对于虚拟世界以上帝自居,但远非无所不能,必须接受虚拟世界里的法则。与棋盘类游戏的规则不同,这些法则在游戏开始之前并未向玩家讲明,而是在玩的过程中通过与游戏世界互动被发现的。

外在—本体互动的世界既然是由演化着的实体组成,因此也就存在于时间之中,用户必须学会在有限的时间范围内行动。《模拟人生》中,时钟不间断地走动,控制着人物的生活。他们必须吃饭、睡觉、定期如厕。虚拟世界的时钟和现实世界的时钟并不同步,例如,现实世界的玩家可能需要十分钟来管理模拟人物的二十四小时的生活。两种时间的差异类似于叙事学中"被述时间"与"叙述时间"之间的标准区分。虚拟世界的时间性意味着用户只有有限的时间跨度来实施某些行动。如果贝蒂找到了工作,玩家必须在八点钟把她带到房前人行道上,好让她赶上公共汽车上班。如果她错过了公交车,可能会被解雇。但用户可以让时钟停顿下来,实施一些必须咨询可能选项菜单的行动,诸如购物、装修。如果说内在—探索互动性在一种我所谓悠然的时间框架中进行,那么外在互动者可以在不可阻挡的时间流逝和时间暂停之间进行选择。

用户相对于虚拟世界的外在位置,是通过视觉显示来表示的,从全景地图典型的视角来展现虚拟世界。比如,《模拟人生》的显示是纵向透视的房屋规划图与水平透视的立面图的折中产物。全景地图使物品容易识别,但垂直投影防止物品相互遮掩,从而提供了对虚拟世界的全

知把握，只有脱离肉体的眼睛才能做到。用户漂浮在虚拟世界上方，没
有导航障碍。内在参与的水平体验的空间，其结构呈亚空间集合，之间 115
的通达性尚成问题；与此不同，外在参与的斜向投射的世界可以通过滚屏轻松探索。模拟类游戏的空间不像内在参与叙事那样是一系列待解的难题，而是一个容器，装满了具有多样行为能力的对象，其设计理当是促进对这些对象的操控。

内在—本体互动性

这里，用户出演虚拟世界时空中的一个人物，其行动决定化身的命运，进而决定虚拟世界的命运。系统每次运行生产一个新的生活，因而也为化身产生新的生活故事。叙事是通过上演而戏剧性地创造的，而不是通过讲述的方式叙述的。

倘若电视系列片《星际迷航》（*Star Trek*）中神奇的全息甲板能够付诸实施，那么这将是内在—本体互动性的最充分的可能实现。全息甲板是一种虚拟实境，星舰“旅行者”号乘务员返回到此放松和娱乐。在该实境中，计算机运行虚构世界的三维模拟，互动者假扮数字小说里的一个人物。小说情节是通过参与人同计算机创造的人物之间互动而现场生成的。如珍妮特·默里写道：“结果是一个虚幻世界，可以任意停止、启动、关闭，但其外貌和行为同现实世界相仿……《星际迷航》全息甲板是一个普适性的模拟机器……将计算机设想为一种讲故事的油灯精灵。”它能让乘务员“进入惟妙惟肖的世界……以便参与因他们的行动而变化的各种故事”（1997：15）。

在我们等待人工智能和虚拟现实技术变得足够精巧来实现全息甲板时，首先得通过那些基于屏幕的、以键盘而非整个身体作为界面的项目，来满足对虚拟世界内在—本体参与的渴望。目前，最接近全息甲板的是《假象》，迈克尔·马蒂斯和安德鲁·斯特恩负责的基于人工智能的互动戏剧项目，真正做到了让叙事行动成为兴趣中心，因为用户的参

116 与动机不是出于赢得游戏。该项目将在第七章讨论。然而，内在一本体互动性的最普遍的形式是一些电脑游戏，它们将玩家投射成为个性化的一个人物，必须在一个充满危险的世界里完成一些使命。这类游戏的绝佳例子是第一人称射击类游戏[《毁灭战士》（*Doom*）、《雷神之锤》（*Quake*）、《半条命》（*Half-Life*）)，以及受 J. R. R. 托尔金《指环王》启发的中世纪奇幻游戏类[《晨风》（*Morrowind*）、《无尽的任务》（*Ever-Quest*）以及《网络创世纪》（*Ultima Online*）]。

游戏玩家通常由于过于深入地专注于追求目标，没有反思他通过行动所写就的情节，但是，当玩家描述这类游戏的时段时，他们的报告典型地呈现为故事的形式。（参见第八章埃斯本・阿尔瑟斯对他在《晨风》中历险的叙述。）反对者会说，创造叙事并非历险 / 行动类游戏的旨归。玩游戏的缘由主要是解决问题并击败对手、改善策略技能、参与网络社区，而不是为了创造一个读起来像故事的踪迹。多数游戏的戏剧性只有作为积极的参与者才值得体验，它旨在被体验而不是被观看。如果说叙事性与游戏乐趣毫无关联，那么，何以设计师花这么大的力气来创造叙事界面？何以玩家的任务被表现为同恐怖分子斗争，或者保卫地球免受外太空邪恶生物的入侵，而不是作为“用光标点击运动目标而积累分数”？动作游戏的叙事性充当肯德尔・沃尔顿（1990：21）所谓“假扮游戏的道具”。这或许不是多数游戏的存在理由，尤其是那些依赖眼手协调的身体技能游戏，但是，它在激发想象力方面起了如此重要的作用，以至于许多游戏采用玩家只能观看的冗长电影剪辑，以充实情节。然而，有必要暂时地消除用户的控制以建立叙事框架。这个事实进一步表明，互动性并非是能促进叙事意义建构的特征。

《龙与地下城》（*Dungeons and Dragons*）总体上是仿效非数字的角色扮演游戏，这种世界几乎一成不变地实施约瑟夫・坎贝尔和弗拉迪米尔・普罗普所描述的追寻的原型图案。在追求叙事中，英雄肩负使命，
117 通过各种考验来完成使命，击溃恶棍，保证正义战胜邪恶。对此原型的

偏离主要是，英雄可能会失败，历险几乎永无止境，英雄与恶棍的二元对立偶尔同善恶力量相脱节：玩家的化身可以是个坏蛋，比如职业杀手或盗车贼什么的。就像普罗普的俄罗斯童话语料库那样，单个游戏之间的差异主要通过具体的母题来实现，这些母题让传统结构丰满起来。当追求游戏诉诸想象力时，通常是通过表达基本恐惧和欲望的母题来做的，正如童话和通俗文化的其他文本。[11] 它们在结构层面上缺少变化，原因在于创造真正的互动叙事与生俱来的困难。然而，正如安德鲁·达利所说，也在于设计师与客户对技术景观的迷恋。只要新游戏能提供更好的图形、更快的动作、更现实的运动表征（“游戏物理学”），研发者又怎么会刻意去研发新的叙事程式？ 2004 年发布的游戏《毁灭战士 III》，在视觉和运动学上远超越其前身《毁灭战士 I》和《毁灭战士 II》，引起更加强烈的恐怖感（即使有些冷酷的玩家也会觉得其昏暗的走道、可憎的怪兽、血腥的画面十足地让人不寒而栗），但是，情节基本依旧。或许等图形表征到了极限，游戏设计师们会更关注叙事。

无论叙事图案如何在主题上具体化，其进程主要取决于两种行动类型：在虚拟世界里到处游动和射击。这个特征可以归咎为对暴力的文化迷恋，尤其是青少年男性，以及研发者不愿意放弃已有的观众，但也反映了媒介的属性。电脑游戏提供了两种方式来执行动作：从菜单选择动作，这要求时钟停止并暂时从虚拟世界解除沉浸；以及通过操控装置在游戏世界里做动作，这是更富沉浸性的操作模式，因为没有打断动作的流畅性。第一种方式支配着外在互动性的游戏，而第二种则是更受内在参与型青睐的模式。在所有的行动类型中，没有什么比移动和射击 118
更能通过操控装置得到模拟了：光标在屏幕上的运动模仿旅行，点击鼠标或者游戏杆按键模仿扣扳机。动作类游戏要不断卷入游戏世界的模拟生活，就必须有频繁的动作机会，同时，游戏要值得一玩，动作就必须有即刻的效果：没有什么比点击鼠标却看不见任何事情发生更让人恼火了。玩家选择了方向，他看见化身立即移动，这提供了一种高度控制的

感觉。射击甚至给人以更大的力量感，因为扣扳机产生了即刻的和戏剧性的结果：爆物、溅血、“碎尸”。我并非是在为电脑游戏的暴力辩解；但是，射击类的主题以可怕的效率利用了该媒介的反应性质。[12]

本体—内在互动性结合了前两个范畴的时间性：用户探索世界的悠闲时间，从菜单选择动作的时间暂停，以及玩家同敌人打斗的“真实时间”或称“钟表运行时间”。增强叙事主题的过场动画以含混的时间性来运作：当它们往前推进虚拟世界的时间时，他们为玩家暂停时间，因为它们剥夺了玩家采取行动的机会。玩的时间和被表征时间之间的差异——杰斯珀·朱尔（2004：134）所谓的“映射”——往往在内在参与游戏中比神创游戏中要小得多，接近 1:1 的比例。点鼠标和扣扳机需要大致相同的时间，而在模拟游戏中建设发电厂，如朱尔所说，则是将一个漫长的过程压缩成一个瞬间的事件。网络虚拟世界制造一种规模感，让穿越其空间的进展速度来反映真实地理中的旅行速度：化身可能需要几个月从虚拟世界的一端穿越到另一端。依据这一速度，虚拟世界可以用千米做精确的“物理”测量，即使它们仅仅作为代码存在，代码的铭文所占据的现实世界空间也是微乎其微。

为给用户制造一种身处虚拟世界内部的感觉，这类游戏从水平视角来表征空间，但是，为了让用户来制订他的策略，就必须提供地图视图
119 和横向视图之间的切换。如果世界的主要活动是移动，那么地理就必须趣味横生，空间也因此往往组织成各种亚空间，就像内在探索类那样。但是，与纯粹探索型文本不同的是，这种多样化的空间对化身而言充满了凶险。射击游戏最青睐的空间结构是迷宫，因为墙和盲点能让敌人躲藏。这类虚拟世界大多表现一种象征结构，让人想起古代社会的空间组织，如米尔恰·伊利亚德所描述的。宗教宇宙学的神圣空间与世俗空间组织成安全与危险的区域，可以包括伤者的治愈所、庇护玩家免受敌人侵害的神龛、指定的贸易区和社交区，以及位于宇宙中心的的令人恐惧的权力源。委实需要 570 页的书来描述网络游戏《无尽的任务》的符号

地理，它的虚拟世界的每一个区域，都从危险、好处、传说、历史、在该区游荡的系统生成的人物等方面来描述。

混合型范畴

叙事学从根本上讲是个分类学课题，但是，大多数的分类都得应对那些无法纳入明晰范畴的现象，本文也不例外。将四种互动性的类型排列成轮形图（图 5.4），表示为连续体上的几个点，这样就为介于纯粹类型之间的混合形式留下了余地。

在西南角的文本中，用户明显外在于虚拟世界，但其行动的影响是存疑的。以故事树为例，要求用户决定某人物的行为是像英雄还是像懦夫。那么，用户的选择算是探索系统设计中预定的叙事分枝，还是通过此时此刻选此舍彼而决定了虚拟世界的命运？答案要看选择是否是盲目的，用户是否对系统有几种尝试。如果文本不能重播（纯粹理论上的可能性，因为几乎从未实施过），且提供界定清晰的选择，那么用户就把自己看作相对于虚拟世界扮演神的角色；然而，如果选择是随机的，且文本可以反复重播，允许所有的可能性都文本化，她可以将自己的角色设想为探索数据库。当用户认同于主角时，就像《选择你自己的历险》（*Choose Your Own Adventures*）故事中的情形，树状文本就属于东北角。 120

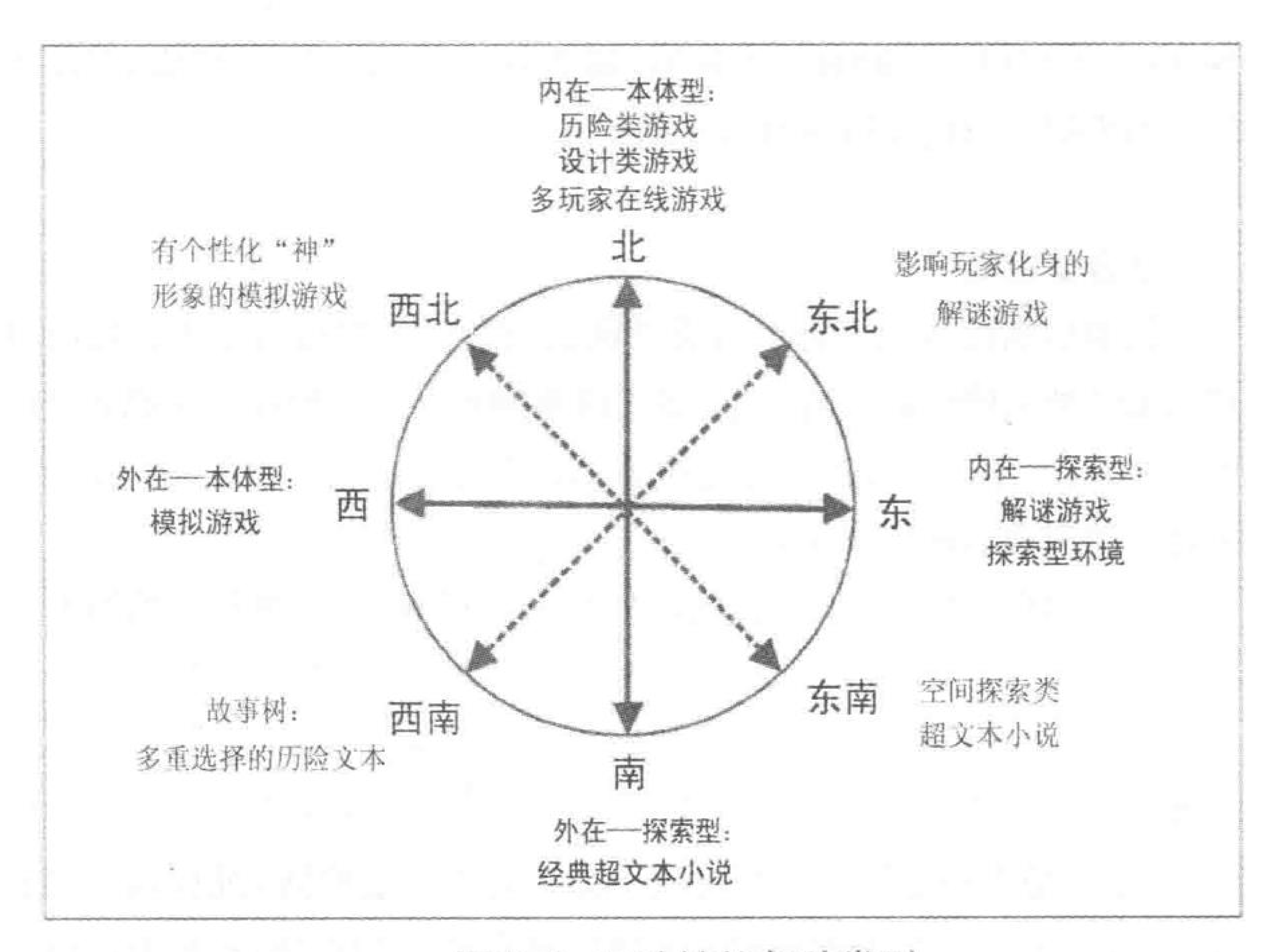


图 5.4:互动性的各种类型

西北极的代表是模拟类,将外在—本体范畴的神性人物个性化,并将其命运维系在作为虚拟世界管理者的表现上。比如,在《恺撒》游戏中,用户是罗马帝国的统治者;在《模拟城市》中,是城市的市长;在《育婴》中,她得养育孩子。如果市长对城市的管理不能取悦选民,他就会被罢免;如果帝国遭到蛮族的入侵,恺撒就会被废黜;如果母亲忽略了婴儿,孩子就永远学不会走路和说话。但这些化身并非真正内在于虚拟世界,因为他们并不和虚拟世界常规成员处于同一平面,也并不是真正按个人意愿同其他成员互动。(《育婴》或许算例外情况:用户同他们的婴儿产生了感情,到了引以为豪地把婴儿照片发布网上的地步。)

前文提到,内在—探索范畴的主要代表文本类型,是让用户出演过
121 去事件的调查人的角色。只要调查故事和被调查的故事严格分离,用户的角色就明显是探索型的,但如果调查结果在虚拟世界里有持久的效

应，两条叙事线索就融合成一个具有本体论意义的发展。这种混合情景位于图式的东北角。例如，在《神秘岛》游戏中，用户发掘过去发生的事件，但这些事件形成的故事线索延伸到现在，用户的行动既决定自己的命运又决定人物的命运：在一个结局中，他释放了好巫师阿特鲁斯，但将他的恶棍儿子们囚禁到了一本书里；而在另一个结局里，他自己则成了兄弟们的囚徒。位于东北角的另一种互动类型是我所谓的冒牌本体性参与。由于互动性取决于代码的执行，而代码又是看不见的，所以用户不可能完全确定系统真正地听从他们的输入。吉尔·沃克发现，在基于网络的叙事"卡罗琳在线"中，程序创造了一个人物同用户进行电子邮件交流，给用户造成一种印象，他同卡罗琳的个人关系会影响她的行为，然而，无论用户向卡罗琳讲什么，她的生活故事其实依然故我。（Jill Walker, 2004）

最后，东南极那些文本适宜不同的想象行为。视读者的沉浸癖好而定，她可以将自己看作处于虚拟世界的内部或外部。譬如，蒂娜·拉尔森的《石泉镇》（*Marble Springs*），这是个超文本，邀请读者探索科罗拉多州的一个鬼城。读者通过导航鬼城地图或墓地地图来导航文本网络。如果她点击鬼城地图上的房子，会得到一首向女性居民述说的诗歌；如果点击墓地地图上的墓碑，会得到碑文。有些读者将自己看作文本机器的外在操作者，就像在标准超文本中做的那样；而另一些读者会将自己等同于石泉镇的一个游客。这些读者将屏幕光标阐释为他们的虚拟身体在虚拟世界里的表征。

关于数字叙事的几个神话

如果将数字文本性领域同人文科学的其他领域进行比较，那么，它
最突出的特征是理论先于研究对象。我们大都是先读小说、看电影，然 122
后才去查阅文学批评和电影研究，然而，似乎可以肯定地说，绝大多数

人是先读了乔治·兰道的《超文本 2.0》，然后才去阅读超文本小说作品。另举一例，我们先阅读了关于虚拟现实技术对我们生活与艺术的意义的充分描述，很久之后虚拟现实才会成为现实（但愿能！）。这种理论先行已使得几个关于数字叙事的神话开始传播。从叙事学的描写性立场转向诗学的规约性立场，本章结尾将提出警告，以免对其中三个神话不加批判地接受。

1. 数字叙事是关于选择的，因此，给予用户的选择越多，文本体验就越具有快感，或者就越具有审美价值。数字叙事可以汲取其他领域的教训。经济学家们曾经奉行一条格言，选择是好的，选择越多就越好。但该理论最近受到了抨击。史提芬·珀尔斯坦在对巴里·施瓦茨的著作《选择的悖论：何以多即是少》（*The Paradox of Choice: Why More Is Less*）的书评中写道："在某些时候，人们在买什么、从事什么职业、投资哪个共同基金方面选择太多，以至于比选择少时做了更加糟糕的决定——或者干脆拖延决策。"（2004）在互动叙事领域，过于丰富的选择更有可能导致迷惘、挫败、患得患失，导致不连贯的事件序列，而不是给用户一种自由感和授权感。对这些危险的最好防护是，通过精心策划用户活动的时段与系统控制的时段，或通过在持续互动性的情形中缩小选择的范围，对用户的能动性进行限制。射击类游戏的设计师正是通过成功汲取这条经验，才保证了玩家快捷而有效地应对新情景。

2. 可以通过随机组合元素来生产叙事，通过编排有限集合的文本片段，有可能创造几乎无限数量的不同故事。我将此想法称为"阿莱夫"（Aleph）神话，取自豪尔赫·路易斯·博尔赫斯的一则短篇小说，其中对一个神秘符号的审视让感受者能够思忖整个历史与现实，直到最微妙的细节。"阿莱夫"乃一小的、圆形物体，能够扩张成无限的景象。感受
123 者因此可以穷其一生来沉思。可重组物品的万花筒效果对视觉元素而言非常有效，因为图像不需要表征任何事物，且在某种程度上对诗歌语言也起作用，[13] 因为诗歌占主导地位的是象征意义和隐喻意义，这给了

读者更大的阐释自由——相比那些意义取决于自然时序或逻辑顺序的文本而言。叙事不仅依赖顺序，也建立字面的而非象征的人类经验模型。该模型尝试通过目标行动来领悟生活并克服命运的随机性，简直不能通过偶然的过程来生成。在模拟类游戏中，计算机可以插入随机事件，但系统对这些事件的反应必须是理性的——如果程序的运行要被阐释成一个故事的话。

3．**成为故事中的一个人物是终极的叙事体验。**此思想隐含在珍妮特·默里的全息甲板中，这是对维多利亚小说的模拟，被视为“网络空间中未来叙事”的模型。该模型的前景很成问题，原因有技术的、算法的，但尤其是心理的。成为按小说或戏剧构筑的情节中的一个人物，体验者能得到什么样的满足？在珍妮特·默里所讨论的剧情中，凯瑟琳·珍妮薇，星舰“旅行者”号的船长，溜进全息甲板成为露西，一个贵族孩子的女家庭教师。露西爱上了孩子的父亲伯利勋爵，两人热吻。但是，凯瑟琳非常具有责任感，她意识到，对虚拟人物的这种爱会危害她在现实世界里履行职责，最终命令计算机删除该人物。无论印刷叙事还是数字叙事，似乎仅仅对那些能在阅读中途扔掉文本的人才有益处。

对一些虚构人物的个人体验令人不快，以至于如果用户以第一人称模式来体验他们的生活，他们会神经错乱——既是字面意义上也是比喻意义上。如果我们从文学人物如安娜·卡列尼娜、哈姆雷特、爱玛·包法利等的悲惨命运获得审美快感，如果我们为他们哭泣并充分享受我们的泪水，那是因为我们对情节的参与是与人物的认同和疏离观察的折中效应。我们在心理上模拟这些人物的内心生活，我们在想象中将自己置 124
入他们的心灵，但同时我们仍然觉察到我们是外部的见证者。然而，《星际迷航》全息甲板的互动戏剧，当然是个想象性的建构，借用肯德尔·沃尔顿（1990：28—29）提出的概念来说，互动者却是“从内部”体验情感。并非每部小说都能成功地改编成电影，同样，并非每一种人物、因而也并非每一种情节都适合互动戏剧的第一人称视角。若能选择，我们会想

要分享哪些人的主体性，哈姆雷特、爱玛·包法利、《变形记》中的格里高尔·萨姆沙、俄狄浦斯、安娜·卡列尼娜？还是愿意进入俄罗斯童话的屠龙英雄、奇境中的爱丽丝、哈利·波特、夏洛克·福尔摩斯的身体？如果我们选择第二组人物，这意味着我们更喜欢将自己等同于平淡但却积极的人物；对情节的参与不是一个与其他人物的情感关系问题，而是一个探索世界、解决难题、实施行动、击败敌人的问题。电脑游戏普遍偏爱特定类型的情节和用户体验，一定有其缘故。倘若互动叙事想要拓展电子游戏那非常有限的情感剧目，并研发出真正经历惨痛体验的复杂人物，那就必须将用户参与主要限制在观察者的角色，而不是将用户置于
125 体验者的角色。

第六章

互动小说与“故事空间”超文本

众所周知，计算机是可编程的机器。这意味着，从技术上讲，它们按内部时钟的脉冲控制速度，逐条执行命令。这同样意味着，在艺术表达领域，数字对象的行为由隐形的程序代码所控制。这一程序经常起双重作用：负责文本的创作，并在屏幕上显示文本。如果我们将对计算机硬件的依存性视为数字媒介的独特属性，那么各种文本创作和文本显示软件（亦称“著作系统”）就应被视为数字性的亚媒介。显然，硬件层面的发展对数字文本的特征起关键作用：比如，更快速的处理器和扩展的存储能力能够让文本、图像、声音结合起来，而大型计算机网络的创造，则能够让多用户之间进行交流和协作建构文本。然而，数字文本的形式与内容，乃至读者的体验，也受背后的代码制约。

本章和下一章，我建议重返过去二十五年里数字叙事的演变，将之呈现为一个软件支持与文本产品之间的关系故事，并向各种著作系统探问其特别可供性是什么；这些可供性如何制约叙事意义的建构？我的考察将局限于个人或小群体所创作的文本，而不是大预算企业团队生产的 126
文本。这意味着我将忽略商业性电子游戏，尽管它是数字媒介叙事活动

最富生产力的领域。

第五章界定了数字媒介的四个基本属性:互动性/反应性、铭文的多变性、多感官渠道、网络化,将互动性视为最突出的属性。一个文本如果以显著性叙事方式利用一个或多个这些属性,就可以说该文本是用媒介来思维。对媒介属性的这种关注有两个思路:从思想开始,然后寻找最能服务该思想的媒介;或从某一媒介出发,然后追问可以用它做什么。第二种思路是最常见的,因为很少有人精通一种以上的媒介。通过"旧媒介",艺术家可以从已有的传统中寻求灵感,但随着媒介的新近发展,寻找(或发明)媒介语言也成了艺术活动不可分割的一部分。然而,文本是否用媒介思维,最终是价值判断问题,而不是客观观察问题。这一判断承认,文本能够创造其他媒介所无法复制的全新体验,这种体验使得该媒介成为真正的必需品。媒介思维并非是要狂热地利用著作系统的所有特色,而是在系统可供性与叙事意义之间寻求折中的一种艺术。媒介思维也不是**对**媒介进行思考的同义语,对媒介进行思考是指时下流行的一种作态,在数字文本中点缀一些关于数字文本性的理论评述。真正的媒介思维的作品,并**不需要**思考媒介,而是启发读者自己来进行思考。

互动小说

专门在数字环境中成长起来并运行的第一种叙事文类,是游戏与文学的杂交形式,称互动小说(Interactive Fiction,以下简称 IF)。该文类的经典是现已不存在的信息通讯公司(Infocom)生产的游戏,尤其是《魔域》(*Zork*)历险系列(1980);不过,心仪文学的人大多记得《心智之轮》(*Mindwheel*)(1984),诗人罗伯特·平斯基创作的所谓电子小说。
127 IF 诞生于 20 世纪 80 年代早期,当时个人电脑刚刚崭露头角。IF 是一个对话系统,用户操纵一个人物(以下称"化身"),不是通过菜单选择,

而是通过相对自由的文本生产同机器互动：用户可以键入任何词汇，不过与系统联系的解析器只能理解有限的动词和名词。尼克·蒙特福特将互动小说界定为“一个程序，它模拟一个世界，理解来自互动者的自然语言文本，并根据该世界里的事件提供文本应答”（2004：316）。“在这种小说文类中，”如今生产IF最常用的著作系统“通告”（Inform）网站说，“计算机描述一个世界，玩家键入主人公要遵循的指令，如触摸镜子，计算机以描述结果进行回应，等等，直到讲述一个故事。”

可以说所有的叙事都要描述一个世界，但运行IF的引擎则更进了一步，因为它不仅通过看得见的文本唤起一个世界，而且还通过用户看不见的计算机语言陈述来建构该世界的生产性模型。这些陈述规定一些总的法则，界定化身的选择范围，决定其行动的结果。比如，倘若可口可乐在计算机的世界模型中被描述为液体和毒药，倘若化身喝了一罐可乐，那么该动作的结果就是他的死亡。当玩家采取某行动时，系统对其虚构世界当下状态的模型进行更新，例如，在化身摄入毒药后删除其属性“活着”。当一个对象的属性改变时，对象所提供的各种行动也相应改变。比如，人物是同脚本化行为相连接的对象，脚本行为让他们移动、说话、死亡。当他们的属性“活着”被关闭，他们的可供性就发生戏剧性的变化：他们的尸体仍然可以被玩家看见、拿起、运走，但他们自身不能再有任何行动。系统乃一模拟，而不是纯粹的世界描述，因为世界模型容许不止一个而是大量的不同叙事来呈现。电子游戏为IF增添了感官渠道，让用户通过模拟身体动作的键盘输入，实时互动而不是悬置时间互动。但是，电子游戏之所以流行，是因为有一个共同的叙事程式，按照
同一原理运作，即建造一个虚构世界的动态模型。 128

系统生成的故事的连贯性，通过世界规则以及每个插曲都牵涉玩家人物而得到保证。当世界规则相互抵牾时，或同常识世界知识相抵牾时，叙事就变得不合逻辑或不可预测。比如，倘若可口可乐不是界定为液体，系统就会阻止化身喝它，提示信息“你不能那么做”。在标准叙

事中，没有必要提醒可乐是液体，因为读者会根据现实世界的经验作推导；但是，在IF中，任何关联属性都必须在不可见的代码中规定，因为叙事的恰当进展取决于读者的推导能力，也同样取决于计算机的知识库。

互动小说引擎主要支持两类叙事。其一，被最广泛表征的，是基于谜团的追寻，这也是电子游戏产业的主导类型。在这一原型格局中，玩家—主人公接受一项使命，踏上虚构世界的征程，探访各种地方，在沿途搜集的物品或信息的帮助下，经受各种考验。

空间旅行在追寻叙事中的重要性表明，设计这种IF，开始就要创造由各种不同场所（行话叫“房间”）组成的地理，场所由通道网络连接。如亨利·詹金斯所言：“游戏设计师不是简单地讲述故事；他们设计各种世界并雕琢其空间。”（2004：121）虚构世界背后的地图规定每一方位毗邻的场所，各个地区包含何样的物品。譬如，在强盗洞穴里，有可能往东走到森林，或往西爬过一个狭小甬道进入装有宝物的密室，但是玩家不能往北或往南穿墙而过，除非拾起洞穴地上的魔法鹅卵石。要想有效率地玩游戏，玩家必须建构一个关于虚构世界的心理地图，有时甚至是图形地图。游戏地理的各个方位通常与特定物品相关，有些对追寻有用，有些则是误导或纯粹装饰。总体而言，IF和电子游戏的叙事逻辑更接近侦探小说的操作模式而不是戏剧逻辑，因为，同契诃夫构筑精致的
129 戏剧规定不同，墙上挂的枪并不一定就会开火。在游戏叙事里，是玩家来弄清楚什么会开火、什么不会开火。

虽然该世界模型让不同的叙事展开——原则上每次游戏时段展开一个新的叙事——但这些叙事对玩家而言并不具有同等的满足感：有些以任务完成为结局，有些则导致化身的死亡。戏仿托尔斯泰，不妨说，不幸的叙事各有各的不幸，而幸福的叙事则遵循同样的线路。然而，有必要区分玩家行动所创造的可变故事，和写进系统作为游戏结局的预定的“主叙事”（或一些叙事）。P. 迈克尔·坎贝尔说道（1987：82），化身生命的可变故事之间的差异，在于罗兰·巴特（1977）所谓的“卫星”因

素，而它们均穿行同样的“核心”因素。打开宝藏之门，某个玩家可能尝试十次仍不得要领，而另一名玩家可能通过合适的工具一蹴而就。这两个玩家（确切地说，是他们的化身）在游戏世界里的历险会产生不同的事件序列，屏幕也显示不同的文本，但他们最终都要实施同样的行动才能完成主情节。如尼克·蒙特福特所言，“赢”就是得到整个故事，“输”就是让故事夭折。于是，主情节成了让化身完成任务而给玩家的回报。然而，无论输赢，只要系统无法再修改虚构世界的状态，故事就达到了封闭。

为了主情节而阅读（和玩游戏），并非探讨 IF 或一般意义上的电脑游戏的唯一方式。对真正的高手而言，该文类的一个特别快感就是，以训练有素的解构阅读来规避游戏设计师的控制。由于世界模型中的每条规则、每件物品的每个属性都必须被规定，该世界模型注定呈现不一致性和致命疏漏。颠覆性读者会主动找寻这些漏洞，以期从系统中导出未规划的故事或愉悦的荒唐之言。埃斯本·阿尔瑟斯（1997：123—124）描述了马克·布兰科《最后期限》（*Deadline*）（1982）中的一个令人捧腹的漏洞。这是个解谜故事，玩家必须找出杀害富商罗伯纳先生的凶手。如果玩家心生邪念，决定同罗伯纳先生本人会面，系统会忘记他 130
已经死了，玩家就能同他发起谈话。因证据不足，系统不允许玩家逮捕罗伯纳先生，但如果玩家向罗伯纳先生开枪，系统就宣布谜团已揭开，并将玩家投入监狱。当然，聪明的设计师会预料到读者的颠覆性游戏，有意地在程序中引入有趣的漏洞或误读的机会。P. 迈克尔·坎贝尔曾说，平斯基《心智之轮》里的游戏主管竭尽全力分散读者对追寻的注意，诱导他花更多的时间和一个风趣的乞丐聊天，这个乞丐碰巧就是吉尔·霍奇斯，布鲁克林道奇队从前的二垒手。“在《心智之轮》这里，……‘误读’过程至少在某种程度上被融入了文本。可以在故事里尽情玩乐，故事也会迎合。”（1987：79）

《心智之轮》要求用户玩味系统，而不是把推进游戏当作唯一焦

点——二者的区别将在第八章描述为嬉戏与竞戏——于是，《心智之轮》预示了IF叙事的第二种形式：同系统生成的人物（行话叫“聊天机”）交谈。这让人想起“伊丽莎”（ELIZA），一个里程碑式的人工智能程序，在1966年开始了令人叹为观止的精神分析生涯。这种IF既无难题又无地理：整个行动发生在同一房间，唯一要解决的问题就是诱导人物敞开心扉。这些文本中的叙事有两个层面：其一是参与者——主要是人物，偶尔是玩家——在会话交替中所讲述的故事，其二是玩家和人物交流中的关系演变。

这类IF的绝佳例子是艾米丽·肖特的《葛拉蒂》（*Galatea*）。文本中，你扮演美术馆的游客，遇见了希腊著名雕塑家皮格马利翁创作的一座雕像。[1]传说中，皮格马利翁爱上了葛拉蒂，阿佛洛狄特应其祷告赐予雕像生命。肖特的版本却非如此：这里皮格马利翁爱上了无生命的雕像，但当葛拉蒂苏醒过来时他却非常沮丧，因为她不再是个被动（性方面？）
131 的客体。完全占有她的欲望受挫，于是他将之卖给了一个收藏家并随后自杀。从这个叙事共核中，文本发展出了几个不同的故事。一个版本中，葛拉蒂坦言与皮格马利翁的不幸爱情；另一个版本中，她成了玩家的精神分析师，就像其原型ELIZA；而在又一个版本中，玩家告诉她说她乃一人工智能创造的能动者，她因被称作机器而癫狂，勒死了他；还有一个版本是搞笑网恋，玩家发现她是一个矮胖妇女操纵的化身，根本不能激起玩家对美丽雕像的那种情感（不一而足）。赢得这个文学游戏，意味着解开写进系统的一个故事，并到达词语“完”，但是，仅仅同葛拉蒂交谈就有无限乐趣，因为她能就一些重要话题侃侃而谈：爱情、艺术、神祇、女性主义，当然，还有她自己。（其中一个故事中，她甚至能对除了她自身之外的某事全神贯注！）

让雕像讲故事并非易事，因为玩家设定的问题必须让语言解析器能够理解。在ELIZA程序中，用户可以键入任何东西，ELIZA总有一个预制的应答，不过这些回答鲜得要领：聊天机只是从用户的输入中攫取

一个关键词来造一个她自己的句子。如果她想不出答案，就把玩家的输入转变成一个问句。由用户通过想象来进行会话推理以达到交流的连贯。《葛拉蒂》的语言解析器只接受数量有限的问题，但这种局限反而在两个方面收之桑榆：比起 ELIZA，它能让系统提供更具关联性的回答，也使追踪会话流成为可能(至少在一定程度上)。用户的同样输入可能引发葛拉蒂的不同反应，视她的情绪而定——情绪则是受用户前面的行动左右。让她吻你的企图大多会失败：

玩家：葛拉蒂，吻我

系统：她或是没听见，或是认为不值得响应

然而，倘若你认真地追求她，就能得到回报，不过，你仍然不解，何以葛拉蒂有时会合作，而有时却拒绝从底座上下来：雕像(尤其美妇的雕像)真是捉摸不透！ 132

玩家：葛拉蒂，下来

系统：“哦…？”

玩家：葛拉蒂，吻我

系统：她转过身来直视你——水平凝视，烟熏妆，眉在光线中苍白暗淡。不是她最优美的角度，这也许是为何她避免如此。她的眼神与你相遇，顾盼生辉。她将一只手支在你的肩上，倾下头——

过了片刻，你将手指从她的秀发中抽出。“来吧，”你说，“我们应该谈一些事情，这地方不合适。”

*** 完 ***

《葛拉蒂》同 ELIZA 的另一个区别在于，ELIZA 并不假定你的身份，

而《葛拉蒂》则是一个面向叙事的程序，在情节发展中编写用户的角色形象。通过对葛拉蒂的凝视、得到她亲吻的企图，以及看见矮胖妇女通过她说话时的沮丧，用户在多数版本中被投射为男性，不过我并不想排除同性恋式的解读。当你试图向葛拉蒂讲一些自己的事情时，对用户的这种脚本编写尤其明显，系统对你的探问重新措辞并加以扩展：

> 玩家：告诉父母
>
> 系统："我很小的时候就父母双亡，"你说，"所以我记得不太真切。主要是一些画面。我母亲拉小提琴，我记得她准备为一个苏格兰舞小组演奏。她穿好衣服要走，但停下来为我和妹妹演奏了一曲才离开。"
>
> 停顿。"我们再也没见到她，不过你觉得她也已经猜到了。"

虽然《葛拉蒂》并非真正的人工智能程序，获得图灵奖的几率很低，但是，如果用户合作，该系统能够维持一个相当连贯的会话。ELIZA 总有现成的回答，因为程序从用户的输入中挑选词语或突然改变话题，但《葛拉蒂》却是一个更富有鉴别能力的会话行家，应答限制在相关话题。
133 人类用户让葛拉蒂说话的最好办法是采取 ELIZA 自己的策略：从雕像前面的会话交替中选取一个关键词并就此提问。由于只选择当前话题，这一办法遵守了哲学家格莱斯的会话合作原则："让你的会话内容符合参与谈话的公认目的或方向之要求，符合会话的场合。"（Grice，1975：47）如果你的会话内容不能聚焦相关话题，你就可能得到一个使会话进入死胡同的反应："葛拉蒂不明白你在说什么。"这可能产生幽默效果，比如，当你问她关于真理的问题。

对叙事学家而言，IF 乃言外行为情景、话语模式、故事层次相互作用的一个金矿，极大地扩展了基于语言的叙事技术剧目。IF 通常以第二人称和现在时态进行讲述，是一种稀有的叙事形式，其中"你"真正进

入对话而非仅仅是建立同他者的修辞关系，且"现在"指示着被述事件的时间同叙述时间的严丝合缝。虚构世界的事件并非想象性地先于叙述行为，而是通过屏幕话语的施为力量在事件的描述时刻发生。

同印刷叙事或本章讨论的其他数字形式相比，IF 最独特的叙事学特征，是通过进出故事——进出虚构世界，来建构故事。标准叙事虚构采取一种统一的、世界内的视点。但在 IF 中，有些话语可以归属于一个处于虚构世界内部的叙述者，比如：

玩家：杀死罗伯纳先生

系统[作为叙述者]：你用手致命一击，罗伯纳先生倒地身亡。你内心纠结起来，充满了奇怪的尖呼、喊叫，感到了内心的痛苦。"我怎么干了这种事情？"你扪心自问，此时听见远方传来警笛声。杜费警司和两名警官进来了，不由分说地抓住了你。

（马克·布兰科，《最后期限》
转引自阿尔瑟斯，1997：123—124）

而其他话语（下例中标记为粗体）则代表了一个外部的声音，是系统声音，与玩家合作生产故事： 134

系统[作为叙述者]：靠近胡同的尽头，东边是一个寻常的金属门。紧闭着。

玩家：开门

系统：**你不知道怎么办**。

玩家：绝望地尖叫。

系统：**那个动词我不认得**。

（引自普罗特金，《蜘蛛与网》）

系统的这些干预都与无法处理的输入有关。本例中，无法识别的动词是通过走出虚构世界来示意的；但是，像《葛拉蒂》这种对话系统，问题可以从故事内的角度得到处理，把误解表现为会话的一部分。人物只需说“我不明白你在说什么”而不用走出角色，或者把交流不畅的报道转交给一个叙述者声音：“她明显不明白你在说什么。”（《葛拉蒂》）这种情况下，误解涉及的是人物和玩家的化身，且发生在虚构世界，而在《蜘蛛与网》一例中，误解位于现实世界层面，在玩家与游戏的互动中。

故事内（世界内）和故事外（世界外）话语的区分同样出现在玩家的输入上。当玩家同人物对话时，他是以虚构世界化身的名义在说话，他的输入是叙事不可分隔的一部分。例如：

> 系统：审讯室[你被固定在一张椅子上，对面是一张桌子，桌子后面坐着一个人]。
>
> 系统[作为人物]：你先说怎么进的那个门。明白我的意思吗？
>
> 玩家[对人物]：明白。
>
> 系统[作为叙述者]：那个人微微点了点头——一个对最不重要的细节也满意的人。
>
> （引自普罗特金，《蜘蛛与网》）

另一方面，当玩家欲使其化身实施某一行动时，通常是通过两个词的语句，系统不把他的输入处理为叙述的一部分，而作为文本外的一个命令。玩家不是自己来讲述故事，而是向系统口授故事的发展，就如同
135 小孩问家长：“给我讲一个独角兽和龙结婚的故事。”系统执行命令，将玩家的输入扩展成对事件的更鲜明的描述，并对其后果添枝加叶。

> 玩家[对系统]：亲吻吉尔。
>
> 系统[作为叙述者]：你噘起性感的嘴唇，给其中一个游民中等

长度的、相当湿的吻。

很好——当你的文明在彻底毁灭的边缘摇摇欲坠之时，你设法精彩地吻了一个游民，但你对“心智之轮”的追求仍无进展。

（引自平斯基，《心智之轮》
转引自坎贝尔，1987：78）

或许可以说，人们过于夸大了读者在数字环境中的创造作用。事实是，IF 系统改写了玩家大部分的输入，这使得所谓互动性让读者成为作者的主张大打折扣：即使玩家通过语言来互动，她的贡献也只是作为副文本来处理，她并未直接参与写作过程。

“故事空间”超文本

20 世纪 80 年代晚期，两个因素导致了互动小说的商业死亡。[2] 对游戏爱好者而言，致命一击来自图形界面的发展。同后来的视觉化游戏、电影剪辑、说话人物相比，《魔域》插曲的早期文本屏幕显得非常凄凉。同时，对文学爱好者而言，IF 被超文本盖过风头，这是一个新的数字文类，带着理论光芒闪亮登场。在智性复杂程度方面，微不足道的游戏如何能同超文本文类相竞争？它被誉为对巴特、福柯、德里达、德勒兹、加塔利、克里斯蒂娃关于文本性本质思想的“辩解”（Bolter，1992：24）。[3]

说到数字文本性，我们大都联想起超文本，而说到超文本，我们大都联想起 20 世纪 80 年代后期到 90 年代中期用“故事空间”著作程序创作的文本：这类作品有迈克尔·乔伊斯的《下午：一个故事》（*Afternoon: a Story*）、斯图尔特·莫尔思罗普的《胜利花园》（*Victory Garden*）、雪莱·杰克逊的《拼缀女孩》（*Patchwork Girl*），均为东门系统公司发售。“故事空间”的研发人员有杰伊·戴维·博尔特，古典学学者摇身变成的媒介理论家；迈克尔·乔伊斯，小说家；马克·史密斯，程序设计师；

136 马克·伯恩斯坦，东门系统公司的所有者。设计程序的时候，心中有某个文本类型，对许多读者而言，这个模型已经成为超文本小说的经典形式：《下午》乃至《胜利花园》和《拼缀女孩》，实际上被视为这一文类的经典作品。然而，“故事空间”并非专门作为建构文学文本的工具。对研发人员有重大影响的是特德·纳尔逊的设想，他是个计算机科学家，在 1965 年造了“超文本”术语。纳尔逊梦想的巨大计算机网络被称为“仙那度”，通过它成千上万的文本汇聚在一起并相互链接。这些链接不仅促进文件的检索，还通过在数据库中开辟联想性踪迹来促进创造性思维。“仙那度”将成为“一个普适性数据结构，所有其他数据都可以映射在上面”(转引自 Bolter，1991：102)。纳尔逊的预见最终实现为互联网，不过纳尔逊曾为“仙那度”所设想的链接系统要比互联网的 html 链接更加复杂，功能更加多样（Wardrip-Fruin & Montfort，2003：441）。[4]

为追求“仙那度”包罗万象的设想，“故事空间”的作者们将该程序设想成一个工具，用来组织错综复杂的思想网络。由于“故事空间”各部件处理较小的文本块时效果最好，“故事空间”项目往往要求巨大的链接和节点系统。比如一个极端的例子，斯图尔特·莫尔思罗普的超文本《胜利花园》就有不少于 993 个节点(行话是“文本块”)，由 2804 个链接所连——远远超出了最专注的读者能在合理时间里访问的极限。这种复杂程度若无书签特征就不切实可行，书签能让用户保存阅读。

同“通告”引擎相比，“故事空间”是个很小的程序。无须写代码，创作过程仅仅比文字处理软件略微复杂。“通告”小说通过语言让读者同机器交流，而“故事空间”则只通过鼠标点击来应答。[5]“通告”依据规则来建构世界，这些规则可看作初步的人工智能组件(比如，它知道化身在虚构世界位于何处、携带何物)，而“故事空间”的运作则局限于
137 文本片段的机械组合，并不知晓其内容。“故事空间”并不对虚构世界的演化状态进行内在表征，也不对决定插曲接续的逻辑规则的数据库进行筛查，而只是在用户点击标示为链接的词语时跳转到特定的存储地址

并显示其数据。这使得"故事空间"超文本比互动小说在操作模式上显得更为决定主义。

"故事空间"超文本是一个由链接和节点组成的网络，节点亦称文本块。文本块对应于文本单元，即页面的数字等价物，不过该程序也允许节点填充图形和声音文档。"故事空间"早期版本的多媒体功能非常有限，经典超文本很少或不使用图片，比如《下午》就完全是语言。用户点击链接时，系统在屏幕上显示一个新页面。由于一个页面上通常有几个链接，读者就能激活几个不同的文本块，这意味着文本块的呈现次序是可以变化的。这种超文本属性一般称为非线性。不过，说多线性可能更恰当，因为读者的选择不可避免地导致一个串行顺序。大部分的超文本中，锚定链接的词语标示成特殊字体，以使读者看见；但是，这个特征是选择性的。比如《下午》的链接就是隐蔽的，这使得读者的文本探索成为盲目的导航或寻找复活节彩蛋，即乔伊斯所谓的"产出词语"。

"故事空间"系统的最为独特的特征，是为链接的激活设定了条件。这一特征被称为"保护字段"（guard field），防止在访问特定节点之前就追踪某链接。[6]通过保护字段，作者能够秘密控制读者在文本中的穿行路线，但这种控制总是有限的，因为网络过于庞大，链接不可胜数，设计者无法将读者所有可能的行动都考虑在内。保护字段的完美应用见于《下午》，如耶罗利·道格拉斯所言（2000：100），读者在访问描述与心理学家治疗会谈的文本块之前，不能到达暗示叙述者造成事故的文本块，而他的儿子和前妻死于该事故。这种序列表明，与治疗师的对话开启了叙述者的内疚感，或导致了更清醒的自我意识。 138

为使数据库的错综复杂性保持在作者的掌控中，"故事空间"生成了一幅地图（图 6.1），显示链接和节点发展网络的当下状态。有些成品，如《拼缀女孩》，让这些地图成为界面的一部分，读者可以看到，而有些作品则让地图隐藏，如《下午》。若能参考地图，读者就可以绕过作者所设计的链接体系。在《拼缀女孩》中，点击图标，你其实就能到达地图上

所能看见的任何节点。但是,由于"故事空间"超文本的网络比屏幕所能显示的要大得多,地图不能整体显示,除非表征文本的局部。因此,地图的创意最适合分层结构的文本。除作为界面一部分出现的系统生成的地图外,"故事空间"还将外部生产的地图(艺术作品)放置在一个节点中。这种情况下,点击地图上的不同项目将读者带到文本中相对应的区域。与系统生成的地图相比,这些地图更难参考,因为读者必须首先找到包含它们的节点,但它们的功能更多是象征性而非导航性的:它们大多提供一个文本的图像,将文本的身份固定在读者的心中。在《胜利花园》中,"艺术作品"地图看起来像一个花园,有长椅和小径;在《拼缀女孩》(文本既包含系统生成的地图,又包含艺术作品地图)中,则像一个大脑的解剖画(图 6.2);在蒂娜·拉尔森的《石泉镇》中,像一个科罗拉多小镇的规划图,文本讲述其集体故事。

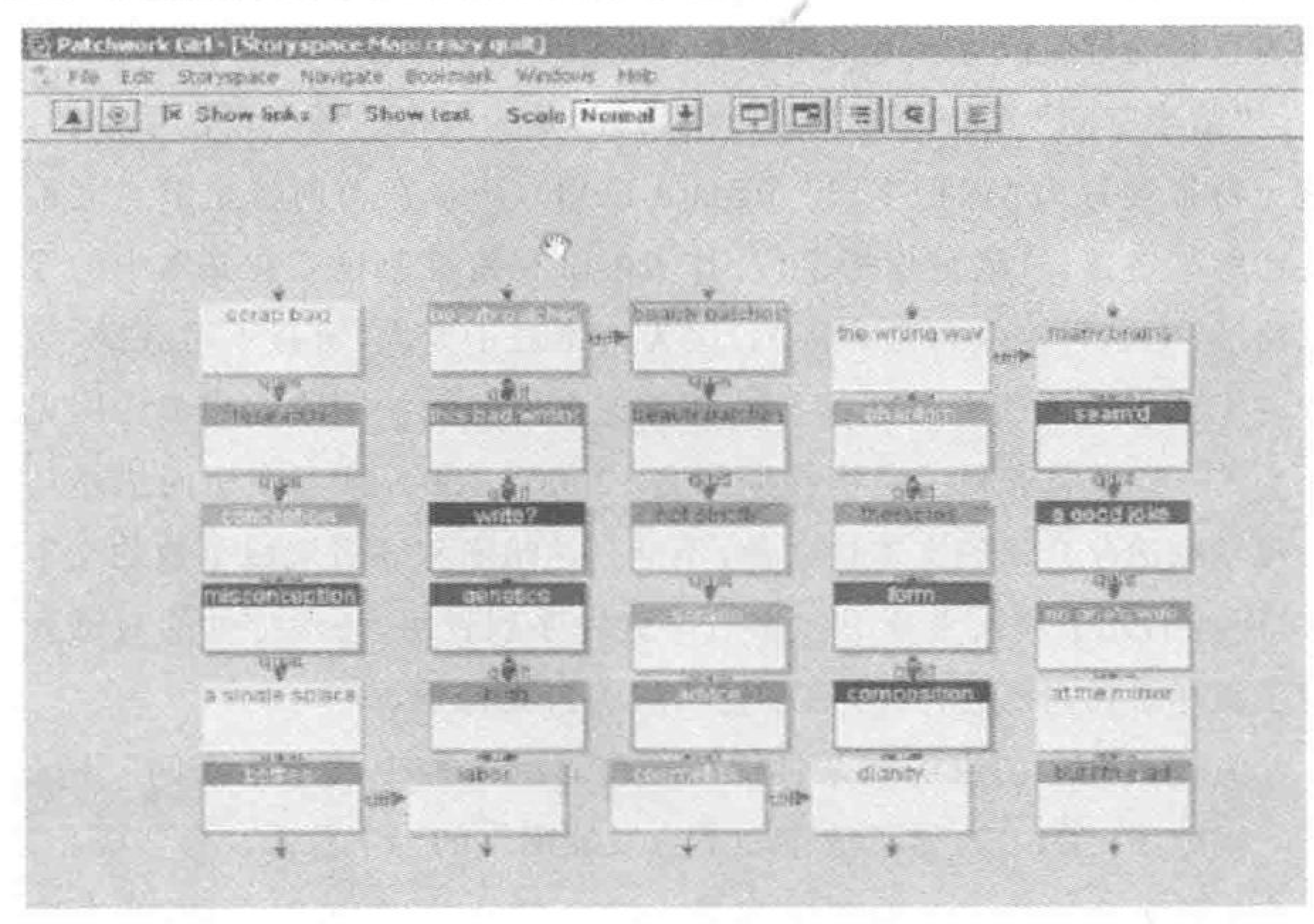


图 6.1:"故事空间"地图:雪莱·杰克逊《拼缀女孩》的"疯狂被子"

139 部分。经东门系统公司许可复制,http://www.eastgate.com.

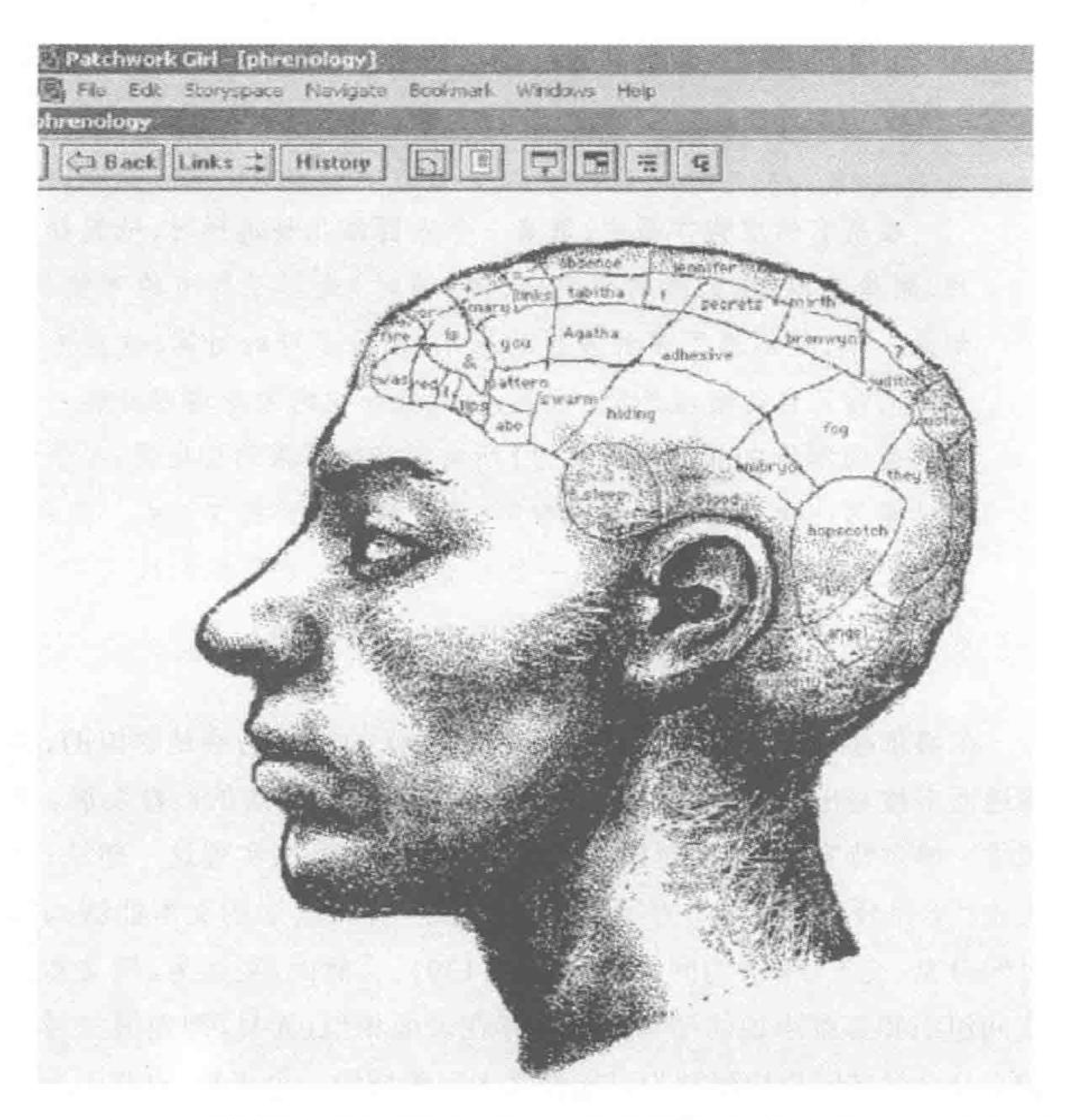


图 6.2：《拼缀女孩》“颅相学”部分非系统生成的地图。经东门系统公司许可复制，http://www.eastgate.com. 140

“故事空间”工具箱地图成为了该系统最恒久的遗产，也是其名字所暗示的遗产：通过空间隐喻将超文本叙事概念化，诸如迷宫或“小径分岔的花园”。不妨细究一下“小径分岔的花园”这个隐喻，取自豪尔赫·路易斯·博尔赫斯的一篇短篇小说，被广泛视为只有超文本才能兑现的那种叙事的象征。“小径分岔的花园”不仅是博尔赫斯故事的题名，

也是故事中所描述的一部小说的题名。小说中的这个隐喻指时间和空间的分枝：

> 在所有的虚构作品中，每当一个人面临几种选择时，他选择一种，剔除其他；在彭睢的小说中，他（同时）选择了所有的可能性。如此一来，他创造了多种多样的未来、多种多样的时间，这些未来和时间则又自行增殖分岔。于是，这就让小说的矛盾迎刃而解……在彭睢的作品中，[任何行动的] 所有可能的结果均会出现；每个结局又是另一次分岔的起点。有时，迷宫的各个路径交汇在一起：比如，您来到我家，然而，在某一个可能的过去，您是我的敌人，而在另一个过去，您是我的朋友。（Borges，1962：26）

在博尔赫斯的故事里，彭睢（Ts' ui Pên）的小说仍然是虚拟的、被描述而未被写出。嵌套故事是一部悬疑小说，具有传统的线性发展。J. 戴维·博尔特宣称，博尔赫斯只是缺乏合适的媒介来实现这一想法：能实施"小径分岔的花园"的工具唯有"电子空间，其中的文本能够构成时间分岔、交汇、平行的网络"（1991：139）。[7] 然而，我认为，超文本的空间组织和彭睢小说的结构之间只存在表面相似，而且，即使博尔赫斯的小径分岔花园思想限制为可能性之无限领域的一个子集，也并不表明它就不适宜印刷文本而更适宜超文本，因为该隐喻有一个严重的不一致之处。

在超文本和博尔赫斯的故事里，"小径分岔的花园"的空间意象并不代表字面意义上的某种空间，相似性到此为止。通过人类认知的基本隐喻过程，博尔赫斯召唤小径分岔的空间意象，来描述一种基本的**时间**
141 现象。[8] 在可能世界理论中，这个现象被描述为，每当一个世界面临状态改变的可能性时，它就分裂成命运各不相同（因而历史也不相同）的诸多平行世界。如果对时间进行细分，那么这种世界与时间的分裂就不

断发生，因为一个世界的存在，可能在任何时刻产生对现行过程的偶然打断。[9] 对我们的个人命运而言，这些分裂大多无关紧要，但是，有时候我们会达到生命中的决策点，左右我们的长期命运。存在意义上对我们至关重要的时间分岔，乃叙事的主题内容。然而，即使生命故事走上了某一条岔路，使其他的路径成为反事实领域，体验者或阐释者仍然不能忘却没有走的道路，因为现实化事件的意义是相对于它们的替代物而言的。思考本可能的事物，是叙事理解不可分离的一部分。

可是，博尔赫斯对时间的空间化隐喻，忘记了一旦各个世界及其历史分道扬镳，就再也无法重新聚首。[10] 你来到我家，或敌或友，但并不产生命运线条的汇合，这是因为，未来的可能性领域取决于我们之间的关系，而我们的关系又取决于过去的事件。倘若你是朋友，就能指望得到食宿礼遇，但如果你是敌人，应该准备好受到苛待。倘若你受到敌人的食宿款待，那显然不同于朋友的招待。这一情况通过可能世界理论模型的对应关系概念进行解释：你并非是经由不同的时间线路到达同一世界中的同一房屋，而是到了不同世界的不同房屋，它们位于各自世界里对应的空间坐标中。只有在物理空间中，你才能够经由不同路线到达同一方位。倘若世界与时间的分裂是不可逆转的，那么对生活的路径分岔做图形表征（地图）就不是一个像多数超文本那样带有循环的网络，而是一个树状示意图，分枝从不相交，也不允许回路。因此，对博尔赫斯想法的字面演绎，只有在基于树状的小说中才有可能。

博尔赫斯的花园空间是个时间隐喻，而“故事空间”的空间是用于组织所指的一个隐喻。这些地图表征的是文本块的排列，而不是地理， 142
更不是指在心里唤起的虚构世界的时间发展。这样看来，超文本被过度吹嘘的空间性，不过是文本地图的二维性，而文本地图本身则是对文本背后的链接与节点网络的图形表征而已。一个事实可以证明这个空间并非物理地理，读者可以点击节点并将之拖曳到屏幕上其他位置，却不改变连接它们的关系体系——换言之，不会让地图变得对表征对象不忠

实。[11]相反，在物理空间的地图上，这种操作是无法想象的：把伦敦移到巴黎的南部会导致明显的不准确。"故事空间"地图上所表征的这种空间，纯粹是虚拟的，因为文本自身是作为0和1的一维字符串储存在计算机内存中。计算机组织并没有本质上是空间的事物：阿兰·图灵业已证明，所有计算机都可通过一个能读取无限长的磁带的机器来模拟。

在文本块之间通达关系的地图上，博尔赫斯所描述的情形可以通过一个根节点来表征，"x遇见y"分裂成"x和y成为朋友"与"x和y成为敌人"。于是，这两个文本块均包含一个导向"x来到y家"的链接。当读者经由路径"x和y成为敌人"到达房子文本块时，为保持叙事连贯，文本应该防止读者跳转到"y热情迎接x并为之提供食宿"。这可以通过保护字段来做到：只有已经穿行"x和y成为朋友"的那些读者才能够被导向"y热情迎接x"。但是，想象一下，该读者后来穿行"x和y成为敌人"，文本若要表征多重可能性，就应该允许这个事件。于是，叙事逻辑要求清除原来的保护字段，以新的条件取而代之，将读者导向"y让x吃了闭门羹"。然而，"故事空间"并不允许在阅读过程中动态增加和清除保护字段。此外，保护字段只有慎用时才能发挥作用，因为该手法是依据前面访问过的节点——一个非常简陋的条件，而不是依据对虚构世界的语义描述。"故事空间"的作者很难处理节点之间错综复杂的
143 依存体系，尤其自系统生成的地图不显示保护字段以来。这就是为什么在描述超文本的认知过程方面，拼图隐喻的空想性不及文本重组的思想，在每次阅读中，重组文本的元素都要讲述一个不同的故事。在拼图模型中，文本块之间的连接不需要表征逻辑与时间秩序，因为读者能够在心理上将之重新排列成一个(多少)连贯的情形。情节(或情节各版本)乃读者穿越文本虚拟空间所建构的一个意象，每次停下时都要搜集叙事断片，并试图将这些断片组装成一个有意义的样式。拼图与"故事空间"超文本的主要差异在于，超文本虽然忠实于后现代美学，但却可能阻止形成一幅完整的画面，或者可能导致建构许多冲突的局部意象。

“故事空间”这个程序并非建立一个世界模型，那么如何让其组合特征服务于叙事意义？既然作者无法控制读者在阅读体验的每个时刻知道和不知道什么，依靠精心策划的信息披露所产生的叙事效果就和该媒介不兼容。我们不应该期待惊悚小说、悬念故事、升降张力的戏剧曲线，也不要指望能沉浸在超文本小说的时间流中。这种情况下，用媒介思维意味着寻找链接的其他功能，而不是叙事时间的推移或在虚构世界里的走动，固然，文本如果要保持某种程度的叙事性，就不能完全抛弃这些功能。有哪些备选方案？

组合不同的链接逻辑。通过明显的连续链接让读者穿行文本块的线性伸展，至少暂时地以自然时序来追踪故事，但让这些伸展在特定点上同其他故事线索交织，这样读者就能从一个叙事可能性切换到另一个。在每个这种线性序列中，提供一些链接，基于非时序关系伸展跳转到其他文本块，诸如主题类比、思想拓展、元文本评论，或者不同的叙述声音为同样事件提供另外的版本。这一方法的变体见于《胜利花园》(斯图尔特·莫尔思罗普)、《拼缀女孩》(雪莱·杰克逊)、《加利菲亚》(M. D. 柯弗利)。[12] 所有这些文本都构成了将故事时间推进的序列，周围遍 144
布链接，这些链接导向故事的其他部分、其他的叙事可能性，或者非叙事素材。

尝试适合单屏的“小故事”。比如斯蒂芬尼·斯特里克兰的《真北》(*True North*)，主要由自主诗歌组成的集子，有些诗歌让人想起20世纪威拉德·吉布斯和艾米莉·狄金森的语言开发项目。通过对这些人物(以及其他人物)的暗指，这些诗歌达到了某种程度的微观叙事性。文本块也通过链接和颜色编码的词语排列成圆圈或主题组，形成宏观层次更广泛的图案。这种方式的另一例子是蒂娜·拉尔森的《石泉镇》，该文本在第五章作过描述。

将文本呈现为心理活动的模拟——梦幻、记忆、意识流——而不是对外部事件的表征。于是，链接代表着联想过程，让图像、思想、回忆进

入意识，而文本块的接续则代表着内心生活的流动，而不是占据认知主体思维的事件的实际时序。在这一模型中，循环到已经访问过的文本块将不被阐释为时间中的闪回，而是某种思绪的萦回性反复。至于内容矛盾的文本块，代表着对事件的冲突性阐释，而不是虚构世界内部的矛盾。这一方法的绝佳例子是迈克尔·乔伊斯的两部作品《十二蓝》（*Twelve Blue*）和《下午》。

超文本里的媒介思维还意味着为读者活动赋予意义。在电脑游戏中，意义派生于玩家同化身的认同，以及为赢得游戏而完成的任务：任务有为化身获取物品、保卫地球免于邪恶异族的入侵、盗取汽车。然而，在超文本中，如第五章所述，读者对虚构世界的介入是外在型和观察式的，其活动意义不可能来自扮演虚构世界个性化成员的角色。因此，意义一定是在元虚构层面而不是虚构层面。拼图隐喻无法对读者介入提供令人满意的阐释，因为没有考虑文本的特定主题。任何图片都可以切
145 分成拼图谜题，包装出售。从文学的视角看，最好的超文本要设法将读者穿行网络并重组叙事的活动呈现为一个具体文本的象征姿态，其阐释能通过将媒介解读为内置信息而预测，如麦克卢汉的名言[13]所提倡的那样。在我看来，有两个超文本例子成功量身定制了读者活动的意义。

迈克尔·乔伊斯的短篇小说《十二蓝》包含几个叙事亚世界，各自为不同的人物所栖居，为共同的主题所联系（最重要的主题是淹没）。暗示命运线的彩条界面，悬挂着故事。点击特定颜色的线条，读者就能在一段时间内追踪特定人物的生活，但线条最终衰变，读者切换到一个不同的情节线，仿佛记忆衰退，仿佛大脑触突突然向另一个方向放电。整个过程类似意识流，只不过意识是在许多人物的内心和私人世界里流动。因此，点击并让屏幕显示文本的随机活动，模仿记忆的神秘运作、梦幻的流动、集体意识的运作。然而，正是因为彩线让我们在同样个体的世界里逗留片刻，我们才了解人物的内心和外部生活，并学会关心他们。乔伊斯成功地通过导航选择来增强叙事趣味。

在雪莱·杰克逊的《拼缀女孩》中，读者的点击象征着将旧衣服剪下来的布头缝制成奇特被子的活动。缝被子的主题，是从各不相干的元素包括回收的引文中建构文本的后现代实践的讽喻。《拼缀女孩》忠实于这种实践，充斥着互文性典故，既包含叙事断片，又包含对媒介本质的理论思考。但是，读者的象征性飞针走线也模拟了两位女性人物的活动：女主人公玛丽·雪莱（《弗兰肯斯坦》作者的虚构对应物），把从不同妇女搜集来的身体部位缝制在一起，组装了一个女怪；作者雪莱·杰克逊，从这些妇女的生平中为怪物建构了一个叙事身份。

《拼缀女孩》是最后用“故事空间”写作的重要超文本之一，其总体 146
设计暗示着从复杂迷宫的偏离，“故事空间”工具箱原本是为迷宫而设计的。文本分成半自主的成分，从页面中央如轮辐般辐射：一个“墓地”（包含怪物身体部位的故事）、一本“日志”（玛丽的日记）、一条“被子”（对超文本阅读体验及其主体性公认配置的理论反思）、一个“故事”（怪物离开玛丽后的生活）、“断续的口音”（更多关于写作过程的评述）。总体链接系统相当经济，一两个链接导出多数的节点。比如，叙事插曲，或是充满单个文本块（为怪物提供身体部件的那些妇女的故事），或是提供一个简单的几乎是线性的链接结构，让读者能够抓住故事流，而不是非得从杂乱的素材中拼装故事世界。这种链接策略，通过一种界面友好的姿态，掩饰了充斥文本的肢解主题。与《下午》或《胜利花园》无休止循环不同的是，读者得到了一种已经到达故事结局的感觉。虽然玛丽和怪物的声音偶尔交织，但版式布局方面的差异让人很容易辨别说话人。文本主要构件的清晰分野，以及链接策略中隐蔽招数的缺失——没有使用保护字段——考虑到了目标导向的导航类型，如我们在精心设计的互联网网站中所发现的那样。《拼缀女孩》摈弃了早期“故事空间”超文本中盛行的迷宫隐喻，指向一种叙事结构，它将在新一代的计算机系统和
著作程序下兴旺起来：开放型档案结构。[14] 147

第七章

网络叙事、多媒体及互动戏剧

在 20 世纪 90 年代早期和中期，计算机系统历经两项发展，深刻影响了数字文本性：一是能够对视频和音频数据进行有效编码和传输，二是能够将个人电脑连接成一个世界范围的网络。互联网上有上百万的网页在探讨这些新特性的文本后果。尽管网页采取与“故事空间”小说相同的超文本架构，但却在链接理念和图形外观上有显著差异。从视觉的角度来看，网页主要的设计特点就是博尔特与格鲁辛所谓的“超媒介化结构”：屏幕被划分为单独的区域，或曰窗口，包含不同的数据类型。作为多媒体文本，网页并非通过单一的著作程序建构，而是由各种信息源生成的元素汇编而成：文字处理器、制图程序、照片处理程序、声音处理程序和动画软件。网页大多需要满足信息功能，而且，与实验文学相比，网页将易于搜索当作积极价值追求。这个目标转化为一种链接策略，让读者能明智地选择目的地，而不是盲目点击隐藏链接或神秘词汇。网站的典型结构并非让访客兜圈子的迷宫，而是海葵状（图 5.2c）
148 或曰放射状结构，将每个页面同中心相连，无论访客在枝干上漫游多远，总能通过一次点击而返回主页。

档案叙事

就服务叙事意义而言，放射式结构促进故事世界的动态展现。叙事文本不仅仅纪事行动和事件，还提供背景信息，将这些事件置于某个具体环境之中。文本在追踪主要人物的生活时，也要关注次要人物的命运及其空间环境。这些生活故事可以分裂成另外的故事，导入另外的环境。所有的叙事最终必须限制空间和时间的累积，虽然一些作者——陀斯妥耶夫斯基和劳伦斯·斯特恩——非常不情愿这样做。由于数字化数据库，作者不再需要决定是否终结文本世界的空间和时间增长；而是由读者来决定，在通向新叙事领地的路线上要走多远。

列夫·曼诺维奇曾说，“叙事和数据库是一对天敌”，因为叙事预设了一个因果轨迹，而数据库，尤其是数字化数据库，“把世界表征为一个项目列表，并且拒绝为此列表排序”（2001：225）。然而，如果数据库结构合理、内容恰当，读者变幻莫测的探测和总显片面的探索，就不会妨碍叙事意义的产生。若满足下列条件，便可以在数据库和叙事之间进行调和：

1. 读者已熟知故事情节。当故事的总体连贯不存在问题时，读者能够用放大镜放大某些部分而不忽略整体情节。

2. 模块叙事，其单个部分本身差不多就是自主的故事。

3. 突出背景的叙事，因此对于读者来说，了解故事发生的世界至少和适当追随叙事事件同等重要。

4. 数据库设计和链接理念充分透明，使读者能精确定位他们想要扩展的元素。 149

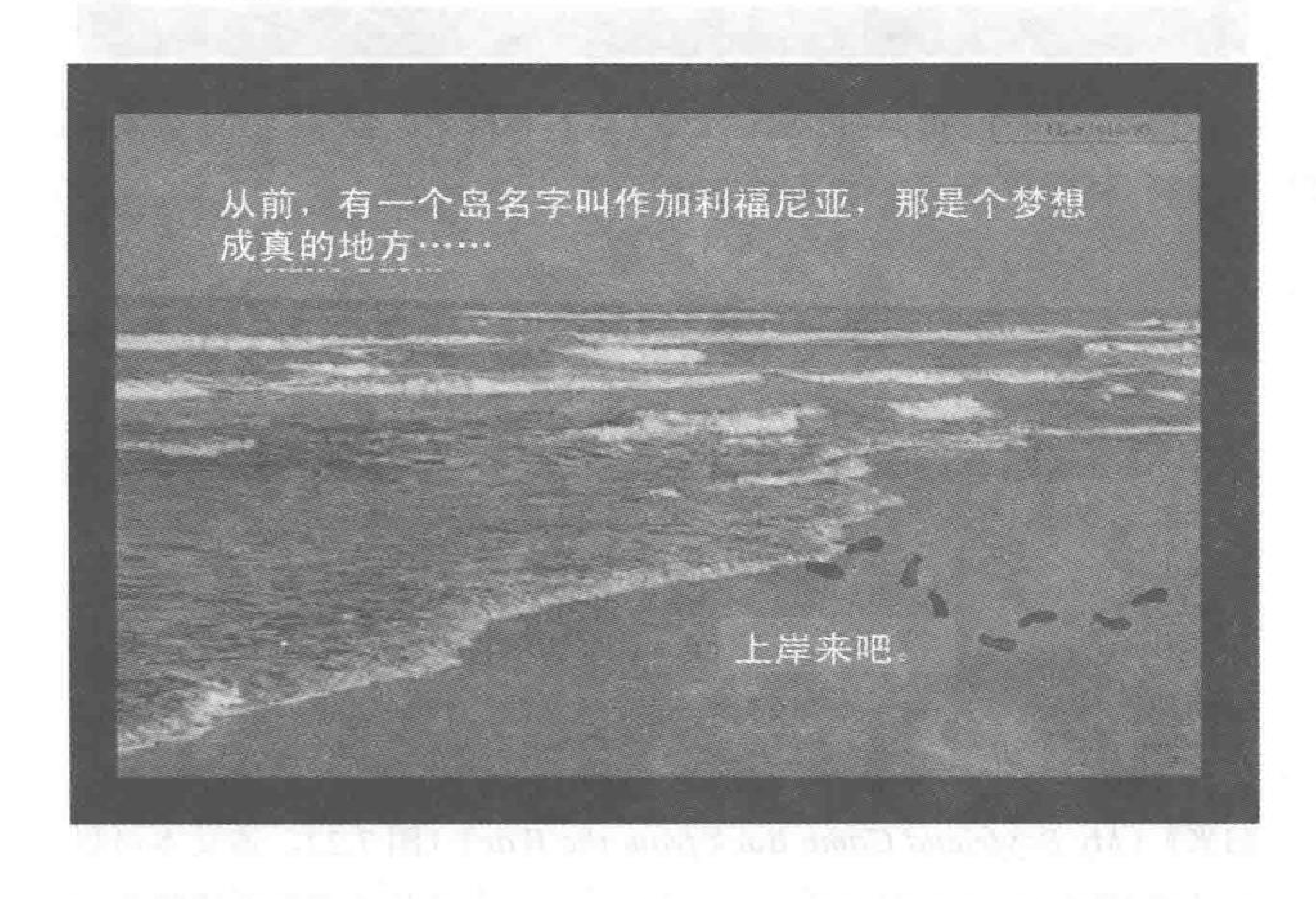
“找寻刘易斯和克拉克”（Discovering Lewis and Clark）可被看作满足这些条件的叙事数据库的一个例子，这是个巨大的刘易斯和克拉克

探险队的专门网络档案。网站将刘易斯和克拉克的故事以及他们的世界，发展到真正百科全书的维度。例如：我们在刘易斯和克拉克的日记中读到，夜晚经常有一个名叫皮埃尔·克鲁扎特的提琴手演奏乐曲。链接引导我们至一个页面，对皮埃尔·克鲁扎特做了详尽介绍。我们甚至可以观看克鲁扎特的模仿者演奏当时流行乐的电影剪辑。或者我们可以点击小提琴的链接，了解小提琴的发展史。经由此处，我们还可到达作为提琴手的托马斯·杰斐逊的页面，了解到他拥有一个由当时名匠弗朗索瓦·图尔特制作的琴弓。由此又引出一个关于琴弓设计的讲座，描述图尔特所倡导的革新。倘若对音乐兴致不大，读者可以分流至西北部印第安部落、19世纪早期的制图学、探险沿途的食物。既然是个网站，每个月就有新的材料上传。因其纪实的素材和实用的设计，刘易斯和克拉克档案并不宣称它为读者提供了一个“艺术”的导航体验。但是，一个具有文学追求并讲述新故事的文本，没有理由不以界面友好的档案作为结构模式，以便轻松调取文档。

M. D. 柯弗利的多媒体超文本《加利菲亚》朝这个方向迈进了一步。文本是用苹果公司的麦金托什（Macintosh）操作系统的“超级卡片”（SuperCard）程序编写，由东门系统公司发售（图 7.1）。

《加利菲亚》提供了视觉愉悦——每个网页将文本框、图片和图标按钮令人炫目地拼贴在一起——摈弃了曾主宰第一代“故事空间”超文本的“小径分岔的花园”隐喻，采取了更简单的导航设计：向北、向东、向南，然后向西。四个故事（由三个主要人物之一的奥古斯塔叙述）均可以线性追踪，且旅程都指向结局，这在超文本中并不常见。但是，读者总是可以在中途切换到另外两位主角的“轨迹”上：凯伊搜集星象图、印第安传说及精神指南；卡尔文保存关于加利福尼亚及家族史的文件档
150 案：日记、信件、照片及地形图。文本以纪事方式记叙了一个寻宝过程，尽管寻宝人为主要人物，读者却认为寻宝的成功与否取决于她［读者］破译档案文件的能力。雷恩·科斯基马写道：“某种意义上说，我们读

者和虚构人物感同身受，因为读者和这些人物使用着同一档案程序。”（2000：135）其实，《加利菲亚》只是个冒牌游戏，且不说宝藏从未被发现，更主要的是因为，读者无须解决任何问题即可抵达终点，甚至不用走迷宫。冒险计划的成功，取决于将现实和过去相关联，这种感觉驱使读者去探索数据库。文本提供的百科信息同追求之旅关联不大，正如琴弓设计同刘易斯和克拉克探险队关系不大，然而，正是通过挖掘深埋于南加州高速公路和停车场之下的丰厚文化遗产，读者最终获得了一种地域感——这才是加利菲亚的真正宝藏。在西部之旅的尽头，当主人公们身临沧海、无路可走之时，他们认识到他们的追求并非徒劳：**“诚然，我们没有找到传说中的财富，但我们发现了寻宝的必由之路。”**财富通过简单地连接加州陆地即可寻得。



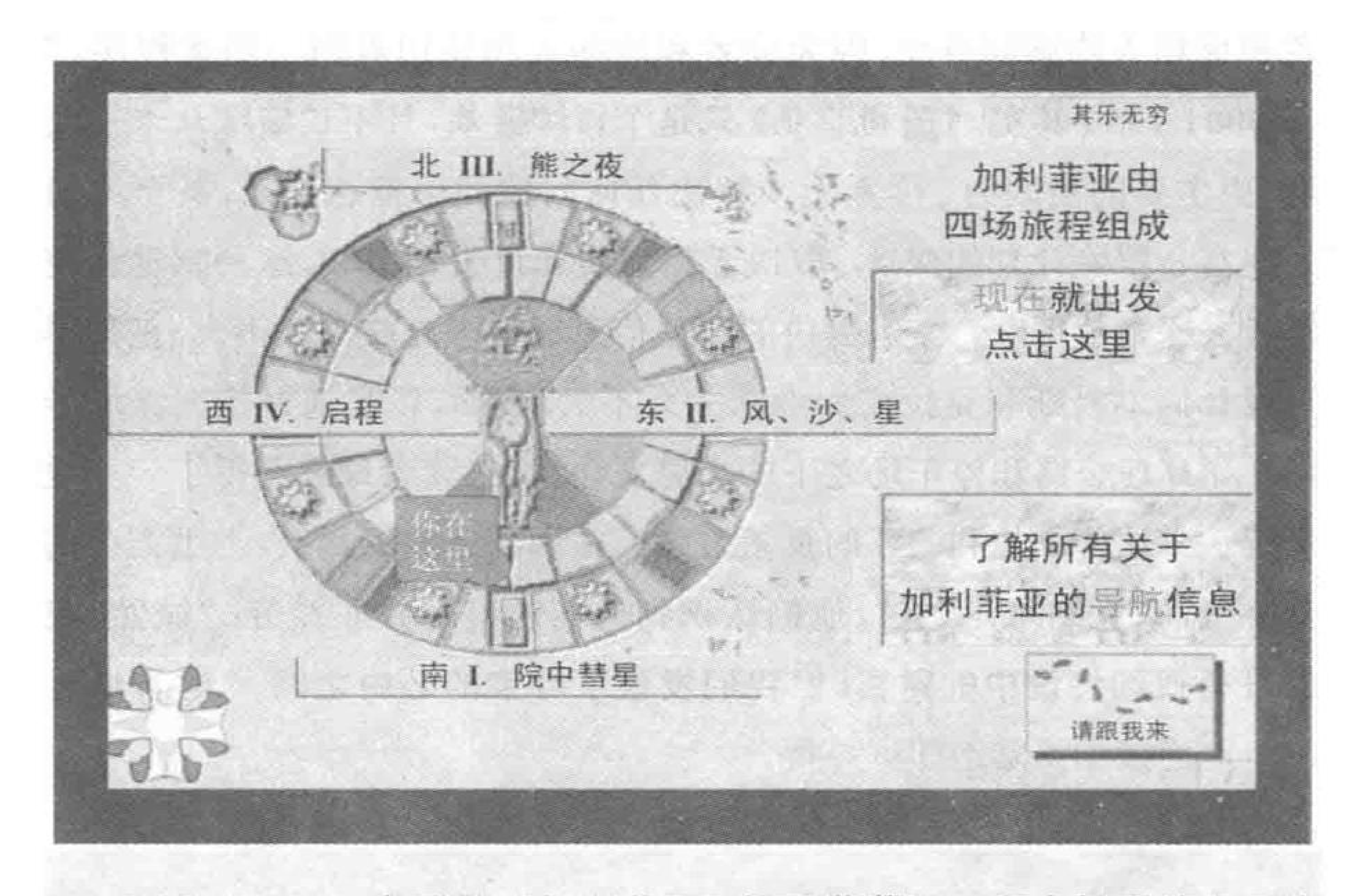


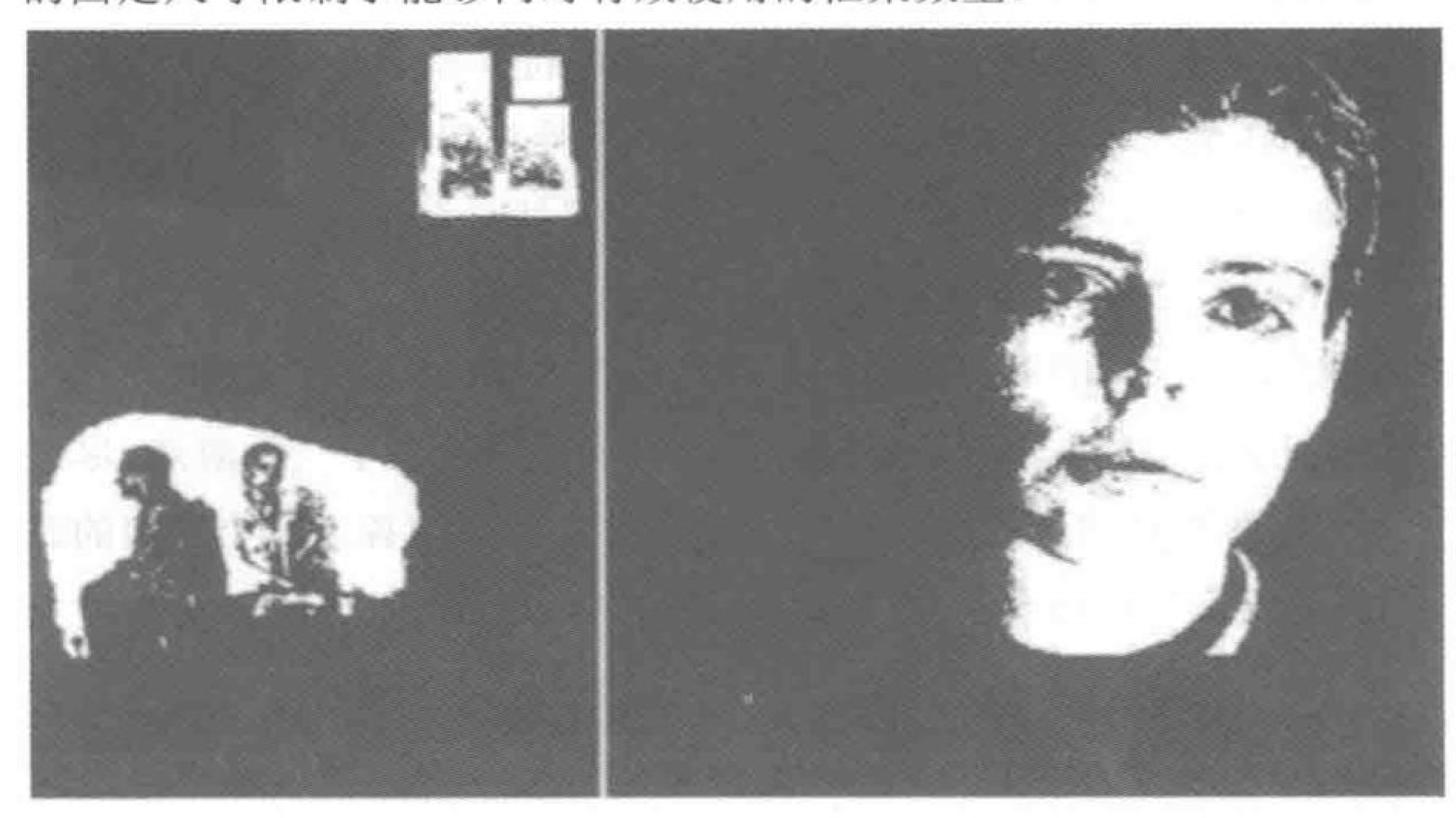
图 7.1：M.D. 柯弗利《加利菲亚》的屏幕截图。经东门系统公司许
151 可复制，http://www.eastgate.com.

早期的基于网络的叙事：HTML 框架

互联网的发展为电子文学带来了另一个影响。尽管早期作品由东门系统公司以磁盘或光盘的形式出售，当前的电子小说或诗歌则主要是在互联网上免费发布。由于下载速度缓慢，人们缺乏耐心进行屏幕阅读，激励了供一次阅读的短小文本的创作。从古典超文本小说过渡到基于网络的文学形式的一个里程碑，是一个利用 HTML 标记语言框架特征写作的文本，俄罗斯作家欧利亚·利雅琳娜的作品《我的男友从战场归来》（*My Boyfriend Came Back from the War*）（图 7.2）。该文本可以追溯到 1996 年，在网络上受到顶礼膜拜，并引发了其他著作系统的多项改编，[1] 因此，它成为了新形式文本性的源头，凯瑟琳·海尔斯将这种新

形式称作“组合作品”:“一簇相互引用、评论、引申、再媒介化的文本”,“以华丽而俏皮的表演在各种[亚]媒介中轮回”(2003:277,280)。不过,尽管各种改编展示了支持系统的各样资源,却无一能达到原作朴实而感人的文采。

对耽于系统探索文本的读者而言,古典“故事空间”超文本密集链接的网络最令人沮丧的一点是,很难同时追踪几条线路,或在这些线路 152
之间来回移动。一旦读者在同一页面上的许多链接中选择了一个,只有当路径折回交叉点时,他才能探索其他的选择;但是,由于许多其他的选择是同时展现的,并没有可靠的方式从文本内部的链接系统返回到决策点(也就是说,没有采用由界面按钮提供的可选导航模式)。[2]在《我的男友从战场归来》中,利雅琳娜通过 HTML 的特性,将屏幕分成独立的区域或框架,巧妙地解决了这个问题,或者说,为通常审慎有余的设计理念提供了一个巧妙的备选方案。“故事空间”的窗口对应不同的页面,几个页面同时打开时会部分相互遮挡,相比之下,HTML 框架在同一网页内进行细分,整个内容始终可见,因而为读者提供了文本的全景。框架可供用户独立操作和探索,并可嵌套在其他框架内,不过,屏幕的固定尺寸限制了能够同时有效使用的框架数量。[3]



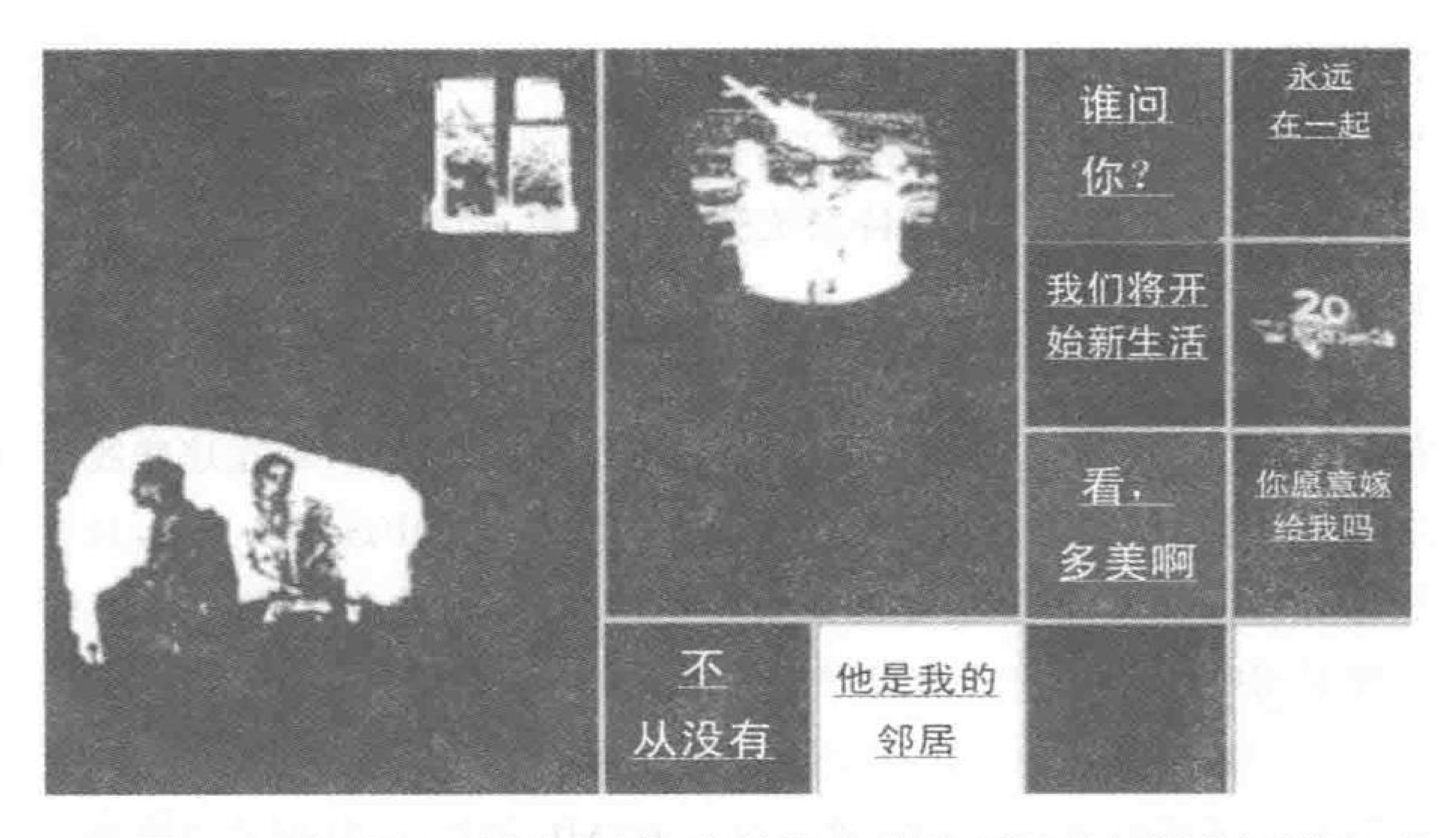


图 7.2：欧利亚·利雅琳娜《我的男友从战场归来》的屏幕截图，为
153 增强可读性而略加修饰。经许可复制。

文本始于一个统一的屏幕，显示语句“我的男友从战场归来；晚餐后他们离开让我们独处。”第一次点击将屏幕分为两个窗口，分别显示一幅两人神情沮丧、目光相背的图像，和一个自我指涉的窗框图像，后者表明两个恋人并非独处，而是处于读者和家人的监控之下。进一步点击将其中的某个窗口一分为二，如此继续直到屏幕分成 17 个不同的空间（1+16），每个窗口包含的或是文本，或是黑白静止图片，图片没有灰色基调，表示二元主义的模式化性别角色（男性与女性）和战争话语（我们与他们，善与恶）。当读者到达这一底层时，每个窗口里的文本自动替换，通过支离破碎的对话讲述一个线性故事。当窗口穷尽之时将黑屏，告知读者此条叙事线索已经完结。于是，文本阅读成了一种游戏，尽可能多地创建框架，然后擦除其白色内容标记。当读者探索某个窗口的时候，其他的窗口在屏幕上仍然可见，提供备选故事，而且读者随时可点击另一个框架实现窗口切换。这一特性使得应用外部文本地图成为多余；或者说，文本充当自身的地图，显示在特定时刻哪些框架包含有待

探索的内容，哪些框架已尽览无遗。读者可点击框架深入"挖掘"，让其他框架保留在当前状态。于是，文本探索表现为发掘内容的垂直活动，相比之下，在"故事空间"超文本中点击链接，是从一个节点到地图另 154
一个区域的横向滑动。横向运动是无止境的旅程，旅客可以故地重游；而对《我的男友从战场归来》的垂直探索最终将触及底层。

从主题的角度来说，窗口分裂表明，长期分离之后，士兵重返女友身边会出现的多种可能性，但屏幕的连续分裂象征着战争带来的分裂、恋人心生间隙、多数情景中沟通失败。仅有两条叙事线索以欢快的气氛告终——"永远在一起"或"看，多美啊！"/"吻我"；但这是最短的叙事线索，可能只代表某种痴心妄想罢了。其他场景则显示，要求确定婚礼日期时男友如何搪塞（"嫁给我好吗？"；"就在明天"；"不，最好下个月，假期之后，天气会好转。对，就下个月。我现在很快乐。"），女友受恋人质疑他不在身边时是否忠诚（"我知道，你不相信我"；"仅有一次。去年夏天……如果你这样想……我为何要解释？……难道你不明白？"），或者男友以牵强的借口和空洞的承诺尴尬地提出分手（"人都会变的；别担心；我会帮你的"）。

以吞吞吐吐的、简约的对话来讲述故事，留下了大量空白要读者填补（不要忘了这是一个俄罗斯作者用英语写的作品），《我的男友从战场归来》有力地表现了一场感情戏剧，在期待已久的时刻并未产生爱情规约所要求的圆满结局。选择简单而凄楚的故事，按屏幕尺寸剪裁故事，用高效的视觉界面传达多重叙事可能性的思想地创造性地利用支持软件的可供性并匠心独运地融入人文趣味，通过这些手段，利雅琳娜的文本精彩地展示了什么叫媒介思维。

从电影的角度探讨《我的男友从战场归来》，列夫·曼诺维奇评论说："由此产生了一种新型电影，其中，历时维度不再优先于共时维度，时间不再优先于空间，序列性不再优先于共时性，时间蒙太奇不再优先 155
于镜头蒙太奇。"（2001：326）可是，为什么判断这部作品原创性的参

照点却来自于电影呢？我们不妨把利雅琳娜的文本看作对印刷文本的再媒介化；这样，我们就能领会曼诺维奇所谓的时间蒙太奇，亦即，读者点击屏幕的不同位置时的框架置换动力学。或者说，我们在文艺复兴绘画的叙事语境之下来阅读《我的男友从战场归来》会更佳。温迪·斯坦纳业已证明，这些绘画通常以建筑或景观特点来分隔空间，以各个框架来表征故事的不同时刻。尽管采用相同的分区技巧，《我的男友从战场归来》却是通过其媒介来展现每个框架中的内容演变，而且，它将每个框架与共同情景分岔出的某个叙事可能性联系起来，而非将一个故事散播在许多框架中进行讲述。

Flash

Flash 程序的广泛采用，对当今数字作品的形式起了重大作用。该程序由宏媒体公司出品，让所谓的信息“分流”（streaming）成为可能：当用户从网上下载一部 Flash 影片时——该产品的称谓——在全部数据下载之前这部电影就开始在用户的屏幕上播放。“电影”这一标签表明，Flash 产品突出了该程序同“故事空间”之间的主要差异：重心从空间导航转向时间动力学。作为一台按顺序执行指令、受内置时钟的脉冲调节的机器，计算机总是在一个时间流中运行；然而，软件却可以轻而易举地中止这个时间流。“故事空间”和“通告”引擎恰是如此：程序执行一系列到具体地址的跳转，在屏幕上显示其内容，等待用户输入，然后做下一个跳转并显示其他地址内容。在 Flash 或其同代程序中，时间获得了解放，无须用户动作，屏幕即可自动重写。[4] 很多 Flash 文本像电影一样播放，摈弃了互动性。这些文本对媒介的使用，主要是方便构建动画多媒体演示，使之在互联网上可广泛获取。[5]

156 电影向前播映产生动画效果，但是设计者可以控制时间流，比如，让电影停留在某些帧，直至用户激活按钮，或循环返回到前一帧。有时

Flash 影片会将其速度强加给用户；有时用户能够决定在某一帧的停留时间。在书籍的悠闲阅读体验和影片的快进之间的这种可选择性，造就了互动数字文本，尤其是 Flash 文本，在各种媒介中委实独领风骚。

该程序强调时间动力学，但并不意味着Flash产品就忽视了空间性：作者运用一个被称为**场景**的二维显示，和一个被称为时间轴的时间显示。但是，Flash 中的空间主要是指场景的**视觉空间**，而不是如 IF 游戏之类的虚构世界的**地形空间**，亦不是“故事空间”超文本中的文本**结构空间**。作者创作 Flash 电影时，要将各种对象放置在场景中，将脚本化的行为赋予这些对象，将对象同时间轴上的帧序列连接起来。播放这些帧时，与之相连的对象就会出现、消失、演绎脚本，宛如舞台上的演员。

作为一个拥有卓越多媒体功能的程序，Flash 可处理各种不同的对象：文本、位图（导入的图片）、矢量图（程序本身生成的图片）、声音文件。这些对象中，有的充当按钮：用户点击它们，或仅仅鼠标悬浮，系统就执行动作，改变显示。要创造超文本效果，就需对系统编程，执行“转到”时间轴上的另一帧，显示与该帧相连的文本或图像。看起来似乎 Flash 通过纯粹线性的协议取代了“故事空间”的空间性，但是它在时间轴上的前后运动，在机器语言指令的层面上与“故事空间”的运作模式相类似。然而，与“故事空间”不同的是，Flash 并不生成一个链接系统的空间图示。既然是由作者来追踪当用户激活某个按钮时发生什么，那么，Flash 影片的底层过渡网络往往要比“故事空间”超文本更加简单。

Flash 最重要的特性是其分层结构。场景并非由单个图像构成，而是由许多图层构成，图层的叠加产生了景深印象。由于重写本的各个图 157
层相互独立，对象可在前台运动而背景保持不变。近端图层上的对象可以遮罩远端图层上的对象，或者，设定条件让图层隐形，从而显露更深图层的内容。这种层叠的一个最富创意的效果是，当用户用鼠标悬浮某些“热点”时，图像能够从数码重写本的深处浮现，而“热点”本身就是隐藏在最深图层上的活动对象。可见的动作按钮使 Flash 电影具有互

动性，而隐蔽的热点使之具有反应性，因为它们对用户的无意操作做出了反应。

Flash 的编程语言允许设计者将对象和定制的行为相关联，并通过触发按钮使操作多样化。“故事空间”的所有按钮都是链接，激活的唯一模式是点击，点击的唯一作用是显示另一个文本块。Flash 中的按钮能使对象改变颜色和形状，在屏幕上四处移动，或被其他对象所置换。它们可以停止影片的前进；或者相反，使之动起来。像“故事空间”的链接一样，它们可以触发时间轴上的前后跳转。这些动作也可以通过程序的内部变量来控制，这意味着，可以独立于用户操作而激活这些行为。与 IF 系统不同的是，Flash 的编程语言通常不是用于构建一个赋予对象以生命属性的世界模型，而是调节对象的纯粹视觉行为。IF 系统可能包含代码，表述为“如果 x 是个开锁器，那就可以用来开门”；Flash 代码则典型地由这样的陈述构成，如“当鼠标输入时（= 当光标悬浮某个对象），让对象消失”。由于系统的可编程性，作者可以控制影片播放的快慢、图像或文本显示时间的长短、经历何种变形、用户用多长时间来执行特定的动作。借用 Flash，计时成了一个新的意义来源。

很难预测，在 Flash 时代，叙事学将走向何方。迄今，其应用大多是迷你游戏，纯粹视觉作品，声音、文本或图片碎片的随机组合，又称“混音”；牺牲叙述而推崇元文本评论的“理论小说”，具像诗歌或印刷诗歌
158 的视觉改编。目前，我们唯一能说的是，Flash 叙事因其篇幅的制约，既不是“故事空间”的复杂迷宫，也不是 IF 的耗时追寻。在叙事领域，Flash 既用于传统故事，也用于后现代的反叙述实验。传统故事的例子是《小犀牛阿罗兹》（*Arloz the Little Rhinoceros*），戏仿的是儿童经典故事《小象巴巴尔》（*Babar the Little Elephant*），Flash 将线性阅读文本中的插图转成动画。反叙事的范例是贾德·莫里西的《犹太人的女儿》（*The Jew's Daughter*），一个纯文本作品，当鼠标经过高亮文字时，部分屏幕自动替换，没有可见的标记，因此读者无法分辨哪些部分是新的，哪些

是旧的。不消说，根本无法追踪故事的发展。文本只有在元叙事的层面才具可读性，解读为意义不稳定性的一个讽喻，或许作为对写作过程动力学的一个模拟——置换代表着修正或者剪切粘贴技术。

Flash 是否能够产生一种介于《小犀牛》和《犹太人的女儿》之间的折中文本——既在形式上有所创新，又能作为故事来阅读？在这些有点冲突的目标之间达到切实可行的妥协，最好的例子是网络上新兴的一种诗歌形式。这些网站专事 Flash 艺术，为当下充斥数字诗歌的具像（视觉的）诗、代码诗歌、计算机生成的文本，提供一个替代方案。这一新形式探讨语词和图像之间的关系，将简短、通常是线性的文本同互动式插图结合起来，文本旨在唤起人类经验的某些方面，而图片则发挥 Flash 特有的设计资源优势。读者的操控既不影响话语也不影响故事，从这一点上讲，它们是互动文本，却非互动叙事。 159

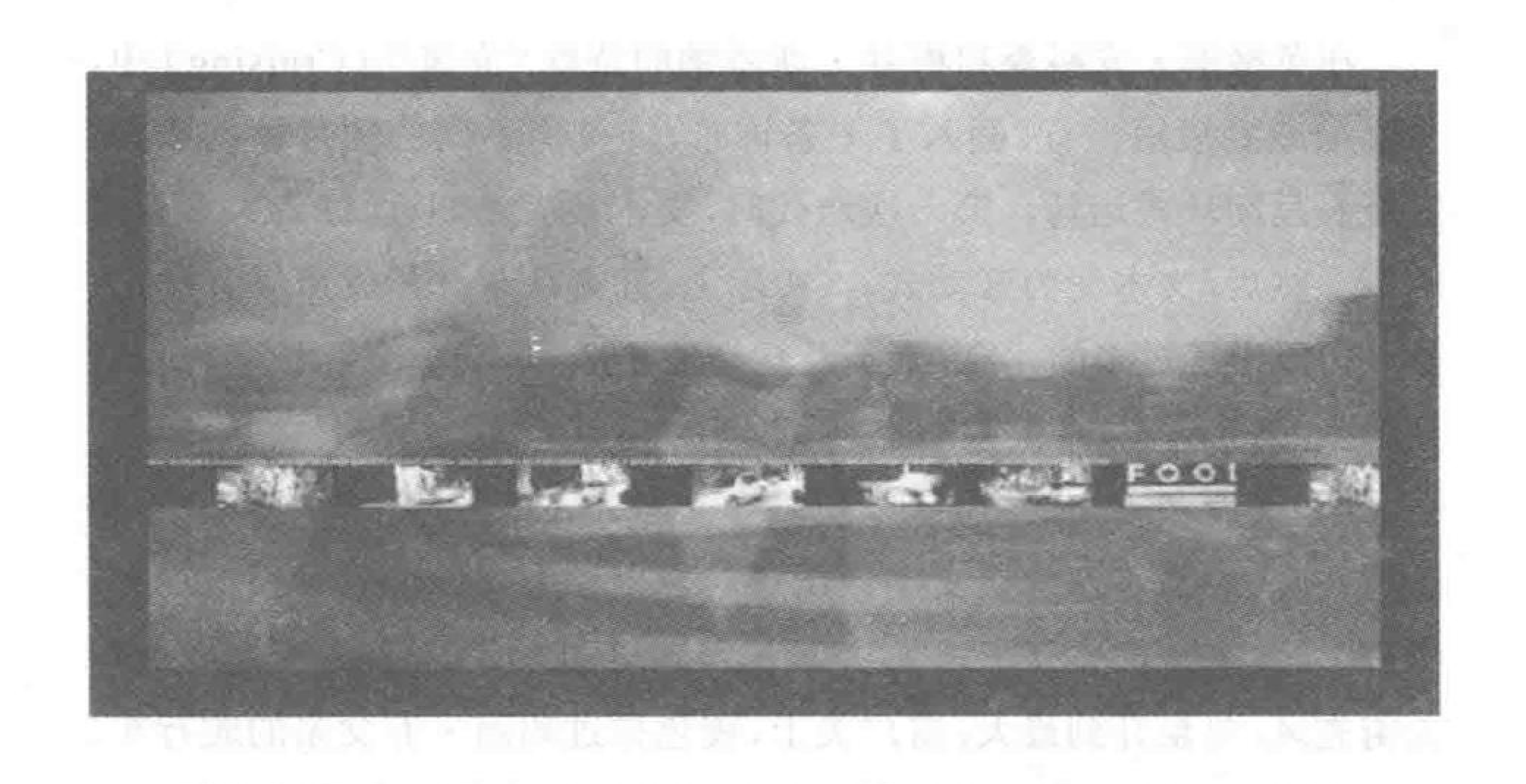




图 7.3：英格丽·安科森和梅甘·斯潘纳的诗歌“兜风”的屏幕截图。经许可复制。

在英格丽·安科森和梅甘·斯潘纳的诗歌“兜风”（Cruising）中，文本缩减到短短一行，融入了一条饰带，饰带由不同的图片帧构成，从左至右呈闭环式运转。第一次迭代时，文本被大声朗读，读者大多仅是聆听。然后，文本变为互动式。（实际上，读者从一开始就可以互动，只是人声吸引了过多的注意，来不及想别的事情。）移动光标，读者可以让文本及其图形背景增大或缩小，以不同的速度左右移动。目的是获得一个大小、速度和方向的组合，以便破译文本。大多数时候，字体太小，移动过快，人眼来不及辨认文字。用户对速度和方向的控制是模拟驾车；实际上，文本全部与驾车相关：“我记得和玛丽·乔、乔安妮一起在美茵大街兜风，热泵开到最大，窗户关上，夜色掠过玛丽·乔父亲的旅行车，
160 就像电影演职员表。”文本的循环模拟了小镇青少年最喜爱活动的重复性：在同一个街道来回行驶，唯一的区别在车速以及相应的车窗框内景物的清晰度。低速时，我们看到清晰的图像并能琢磨它们的细节；而高速时，图像看起来就像电影胶片上的镜头，只不过镜头并未相互交融形

成动态的图片。作为一个模拟机制，界面让读者比附性参与到诗中描述的经验，而作为对媒介的评论，作品则突显数字诗的杂交地位，介于可自我调整阅读节奏的文本和掠过我们眼帘的影片之间。文学批评家盛赞的“形式与内容的统一”，在这部作品中变成了界面、主题、图像的“三合一”。

“兜风”在文本魅力与精湛编程之间保持平衡，而第二个例子，杰森·刘易斯的“九”（Nine），则明显将重心偏向第二个特征。作为一款文学游戏，“九”（图 7.4）呈现为数字版的“九宫格”拼图。这种来自我们孩提时代记忆的拼图，盘面由 8 个方块和 1 个空白格组成，分布在 3×3 的网格中。游戏的目的是移动方块直至创建某个特定的图案，比如：将数字 1—8 以升序的方式组成一幅画。由于媒介铭文的变易性，“九”为该游戏增加了一个新的维度，将每个方块和多个图像片段相连：在这种情形下为 12 格。玩家在一个方块上按住鼠标键，12 幅图像在一个持续循环中互相淡入。因此，玩家有双重任务：用所有的方块来展示同一图像的各个片段；然后滑动方块来还原打乱的图像。对菜鸟玩家而言，这个游戏几乎是无解的。但是，解谜并非该文本的旨归，实际上，反而是与其象征意蕴背道而驰的。

通过与叙事相结合，“九”让这一经典游戏焕然一新。玩家每移动一个方块，故事的某个片段就会出现在空白格中。程序会在第一次移动后在空白格处显示第一个片段，在第二次移动后在空白格处展示第二个片段，以此类推，而不是将网格中某一特定的方块归属于每个叙事片段。这意味着不管玩家怎样玩游戏，他都将以相同的顺序阅读文本。因而，文本的变动性、零散性、问题性方面将全部停留在视觉层面。作者如 161
是描述：“‘九’乃一首动态的诗歌，呈现的影像取自艺术家的生活，这些影像不断地进入和淡出焦点，同文本所讲述的贯穿影像的清晰的线性故事构成张力并略作嘲讽。”





图 7.4：杰森·刘易斯“九”的屏幕截图，略作修饰以增强文本的可
162 读性。

由于12个层次的图像彼此水乳交融，文本中“九”的游戏版本编程精妙，令人叹为观止，但是，这个游戏和叙事有什么关联呢？“九”乃一自传文本，作者是切罗基族女人和“孤岛男人”的儿子，但在一个白人家庭里长大，文本讲述了作者企图重拾自己的种族身份。

> 爱德华·格斯里，生于1967年12月17日；
> 杰森·爱德华·刘易斯，重生于1970年7月27日；
> 北加州丘陵地区白人家庭的儿子

叙事重绘了杰森追寻爱德华的身份之旅。无论他去向何方，他的身份总在变化：在柏林，他是土耳其人；在印尼，他是“来自雅加达的富翁”；在本地人中，“我是本地人”。难道这些都是虚假的身份，难道是因为棕色皮肤而强加给杰森/爱德华的？抑或是杰森通过多样性无奈接受了“多重自我集于一身”这一当代观念？诗歌的隐晦结尾并没有解决其暧昧性：“我听见爱德华·格斯里在全速追赶我，他岛上的兄弟姐妹也加入到追赶行列。”杰森和爱德华的相逢是否能够恢复杰森的非白人真实自我，或者说，是否代表着承认碎片化和多重性就是身份的本质？

通过尝试重组方格的图像，读者重演了叙述者的身份追寻。12张图像包括杰森访问过的地方的地形图、地图上表示的这些地方的图片、杰森在不同地点的留影。因此，有几个不同的杰森需要复原，各个根植于不同的地方，然而，不能指望读者能完成此任务。正如作者在附带的声音文件中解释的那样：“生活是一个谜……‘九’是一首动态的诗歌，讲的就是不可能解开此谜但需要不懈的尝试……读者必须追求两个平行但相互冲突的目标：还原一幅完整的图像，即使它总是与你失之交 163
臂；追踪不断展开的文本，即使它迫使你不断地重组方块。”通过隐蔽地将身份视为不可捉摸的、将碎片化经验视为不可避免的，此种阅读文本

的方式或许会带来象征性的满足，但读者不太可能像作者所期待的那样，在故事和游戏之间分配注意力。我是先读了故事（八步即可完成），然后才特意去玩方格游戏。很快，我放弃了按规则重构连贯图片的希望，但是，再次开始游戏时，我发现了一个诀窍，无须移动任何方块就能轻松解开谜团：当你第一次打开该文件，方格显示了以正常顺序排列的不同图像的片断。要重构各个图片，仅需在每个方块上长按鼠标，直至显示和其他方块相同的图像。鉴于文本总的主题，我们又如何看待这种轻松解决方案？是否我们开始人生游戏之时就已失去与生俱来的身份？是否回归起点——游戏的初始状态——才是找寻自我的关键之所在？倘若如此，作弊的读者就在叙述者失败的地方取得了成功——在故事的结尾，杰森仍未与爱德华的身份重合，即使两者重合，"爱德华·格斯里"这个英国名字本身就掩盖了他的种族出身。或许是我过度阐释了。然而，刘易斯描述的虚拟阅读体验和我的实际阅读策略之间存在差异，这种结果是不可避免的，因为先锋派艺术的作家在程序上将他们的作品构思为游戏，那就必须向读者阐明游戏的规则。倘若有人要把规则强加给我们，难道我们不会肆意作弊？

"指导者"

宏媒体公司的另一个产品叫"指导者"，对于大型的、以光盘为主的项目来说，比 Flash 更受欢迎。以上对 Flash 所做的描述，大体上对"指导者"同样适用。但是，Flash 对文本和图片有全方位的动画效果，而"指导者"则严格限制文本对象的行为。[7] 通过"指导者"，位图和矢量图可
164 以拉伸、旋转、褪色、变色，但是，就视觉效果而言，对字母文本唯一能做的就是让它在屏幕上移动。因此，"指导者"并不像 Flash 那样适用于具像诗歌的字母舞蹈。（然而，"指导者"可以嵌入小的 Flash 文件，这样，在技术意义上，它就让 Flash 的所有效果为其所用。）另一方面，促进大

型项目研发的那些特性，让“指导者”成为比 Flash 更好的叙事工具，因为叙事是一种意义类型，需要足够大的框架来演绎。这些特性中，有一种叫“演员”（the cast）的设置，研发者可以搜集所有的数据对象——文本、图像、声音文件、电影剪辑——它们将出现在产品中。“演员”可以轻而易举地跟踪大量的对象，将他们用在不同的环境中。另一特性就是能在电影之中嵌入电影，以便设计师可以将项目模块化，比如，将一个单独的影片插入到每个自足的插曲中。然而，大型叙事文本生产有一个问题，就是缺少“故事空间”和电子游戏中的一个突出特点，即为用户保存阅读或游戏进度的可能性。这意味着“指导者”叙事必须一次读完，或者使用某种结构，让读者易于记住他们已经访问过作品的哪些部分，哪些部分还有待探索。一个设计巧妙的“指导者”文本还应该提供一些工具，让读者能够快速跳转到后者。

“指导者”（连同 Flash）对数字文本最重要的贡献，或许在于让多媒体设计、感官冲击强烈的文本变得足够简洁和经济，以便单个作者或小型团体能够轻松应对。商业电影和电子游戏，造价高昂、由大型设计团队制作，沦为了市场暴君的奴隶。相比之下，“指导者”适合个体项目，具有自己动手的小作坊品质，为自我表达提供了自由的空间：比如，建立自传性的剪贴簿、重构家族传奇、探索地方历史、保存文化记忆。如今，通过文本、音乐、图片来讲述个人故事或社群故事成为可能，无须花费不必要的成本来拍摄纪事影片或出版插图精良的书籍。

由米歇尔·格拉泽、安德鲁·哈奇森、玛丽—路易丝·沙维尔（图7.5）制作的“指导者”影片《童》，尽管是个团队作品，却洋溢着浓厚的
个人色彩。把这一文本称为叙事，未免有点超越了该术语的极限，因为 165
《童》并未使用语言，各个屏幕都是通过象征性、类比或对比关系连接在一起——批评家约瑟夫·弗兰克所谓的文本的“空间形式”——而非因果性和时间性的具体的叙事性关系。《童》是一个基于网络的分岔文本（或称超文本），充满了循环和迂回以防止线性进程，用动画图像和音效

填充节点。语言文本仅出现在标题副文本或演职员表屏幕画面中;或写在虚拟世界内部的某些物品上,比如:用报纸剪裁的纸娃娃上的铭文,或出现在声道中儿歌的歌词里。然而,尽管放弃了符号代码最大的叙事能力和叙事性最基本的语义特征,《童》却建构了一个虚构世界(分为疾病和童年的经验亚世界);让一些个人落户于这个世界——一个生病的男人、一个女人、他们的孩子;蕴含着事件、自然时序生活史的某些片段:男女交欢、怀孕、养育子嗣、男人罹患绝症濒临死亡。最重要的是,它表现了垂死男人的凄惨体验,他在医院病床上形单影只,心头却萦怀着他与之隔离的那个世界的影像。因此,《童》的低度叙事性,就在于于莫妮卡·弗鲁德尼克)所谓的"体验性",而不在于情节的展开。[8]

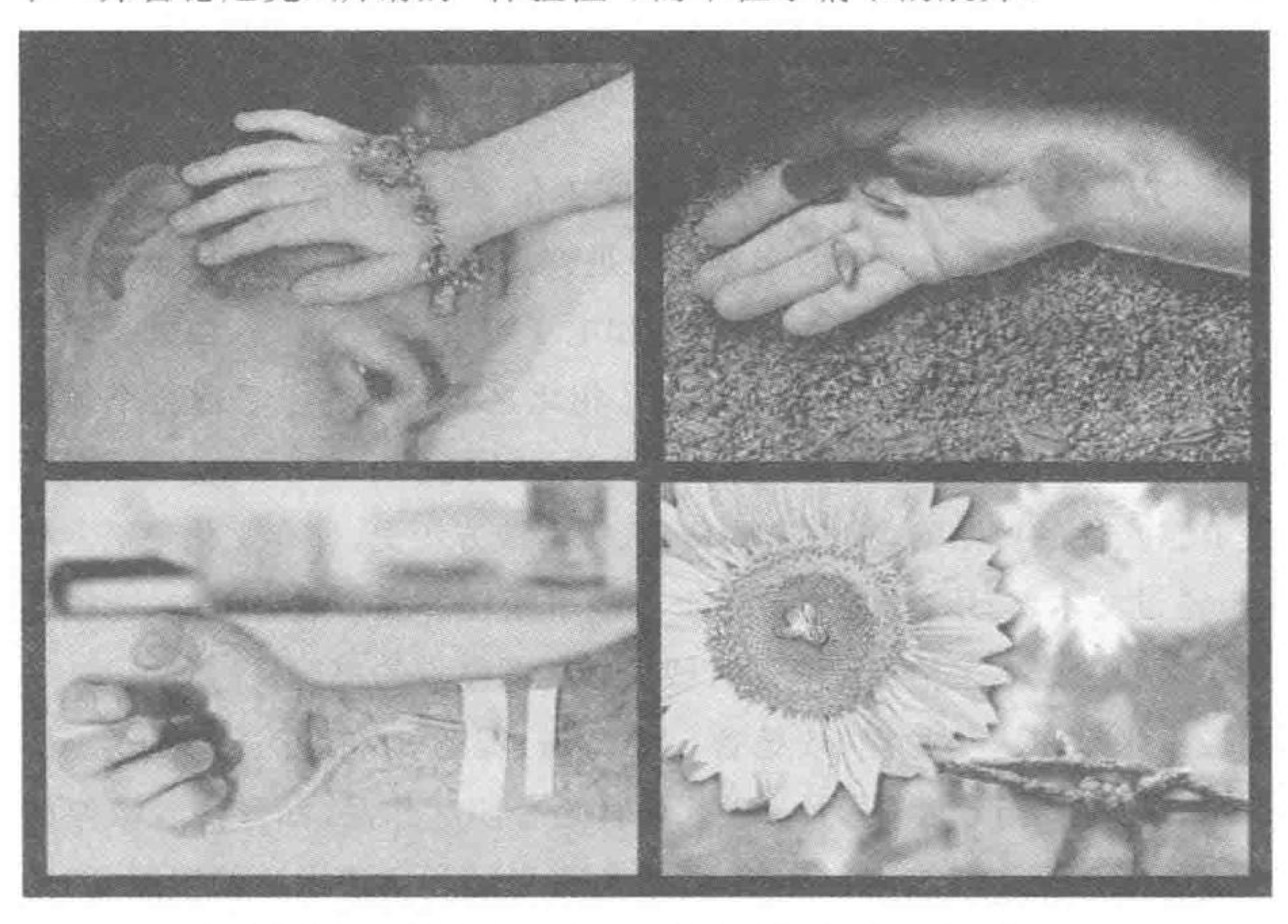


图 7.5:米歇尔·格拉泽、安德鲁·哈奇森、玛丽—路易丝·沙维尔
166 的《童》的屏幕截图。经许可复制。

标题画面的副文本引入了作品总的主题,如下:

疾病剥夺了我们的日常生活。生活重心在变化，观念在改变。记忆、梦境、现实相互交织。《童》提供了一个体验之旅，通过扣人心弦的时刻中的情感纽带，发现生活的蛛丝马迹。

退出屏幕时引用了查尔斯·狄更斯的名言："许许多多的分离凝结在一起，就构成了生活。"将生死交织，不仅表明死亡是生命的构成部分，而且将《童》心路历程的影像，设计为一个垂死的男人对生活世界及所爱之人的辛酸告别。打开和关闭屏幕时显示的中国谚语"执子之手，与子偕老"，暗示了永劫轮回的神话主题。文本形象地表达了这一思想，通过疾病和童年的主题交错，以及反复出现的手的视觉意象：孩子的手抚摸父亲的脸，女人的手放在男人手上，男人的手触摸向日葵，向日葵则在下一帧画面中在铁丝网前盛开，图像具有过于明显的象征意义。

《童》带领读者领略了 37 幅图片屏幕，每一幅都对应一部单独的"指导者"影片。正如作者们在项目网站上描述的那样，图片"相当粗砺、色彩过于饱和"，传达了"绝症患者的强烈的感官体验"。痛苦不堪，难以细想，他们拒绝美化垂死病人的体验。有些图片可以诠释为知觉感受，有些诠释为记忆，还有一些诠释为梦境、想象与幻象。知觉聚焦于医院环境，譬如，连在输血系统的手和前臂的图像；记忆带我们走进病人被 167
逐出的家庭世界、住宅的各个房间、孩子的玩具和游戏场地、同孩子一起玩耍的父亲；梦境和幻象则导向自然世界，导向光芒四射的葵花或无边黑暗的死亡想象，导向表示男人死后生活继续的母子影像。

用户通过淡雅、大方的界面在图片中导航：鼠标悬浮屏幕直到发生什么，无须点击。对于不想在患者的内心世界让随机联想牵着鼻子转，而是想系统访问文本的读者而言，随时都可以通过字母键得到一幅地图，只要点击它的缩略图，就可直接访问每一个屏幕。

《童》的屏幕缺乏精致透视绘画或电影画面的那种细腻与统一。造

成这种结果的原因，部分在于美学设计，部分是因为“指导者”的图像是由场景中各个图层的多个元素相互叠加组成。对象从不同源泉剪裁而来，并未和背景水乳交融。通过使用不同的光源、消除阴影、借助略带偏差的视角，《童》强化了异质拼贴的印象。饱和色彩消除了前景和背景的区分，防止产生景深感。这一效果因背景照片的异常视角而得以增强：近距离拍摄、仰拍或俯拍，这些照片没有让观众沉浸在它们的空间，因为没有表现常规的视角。所有这些特征聚合在一起，创造了一个驳杂单调、人为堆砌的景象。这不是一个活动的身体所体验的物理空间，而是一个由发烧的脑袋所创造的替代现实——身体困于病床时唯一的可供探索的空间。《童》藏拙于巧、以曲为伸，毕竟，“指导者”版本 7 不可能像电子游戏那样用三维世界来模拟动作。

用户的行动是探察影像的深处，解释表层之下的秘密，而非顺利地展开某个景观。这些隐藏的特性许多都和体内的疾病相关，比如：鼠标
168 悬浮手腕，会出现一个伤口；抚摸前臂的皮肤，会使其半透明化，显示网状血管。光标滑过，男人的肉体开始腐烂，而孩子蹭破的膝盖则止血结痂：对孩子来说，触摸是疗伤：对父亲而言，触摸却是死亡。另一互动效果是可视对象的动画处理。有些对象可以像在现实世界中那样操控：用户可以翻动一本儿童读物的书页、拨个电话，并播放一则关于医院探视时间的录音留言，转动轮子观察星象，解开绳子松开玩具，让向日葵种子发芽。鼠标动作还能激活各种剧情内外的音效，诸如儿童说话声、儿童歌声、鸟鸣、钢琴曲、笑声、昆虫嗡嗡声、水流声、救护车鸣笛声、男人在病床上排泄的呻吟声，以及医疗设备记录心跳的声音。声音和图像的并置所创造的意义，是这些符号渠道所不能单独传达的，比如，割草机的声音就破坏了向日葵光芒四射的美丽。

最后但同样重要的是，鼠标悬浮激活转换。当光标掠过屏幕某些区域时，图像会突然被其他图像所置换。用户“触碰”可见对象，有时也会发生转换，而且可以在再次访问同一屏幕时重现，但是，向其他图像的

跳转大都是通过隐形的热点所触发，完全不受用户控制。这些时候，文本是反应性的，而非互动性的。

三个屏幕任选其一，开启文本旅程：一个入口显示熟睡孩子的头部，守护的妈妈；另一个入口显示男人的手，腕部贴着创可贴，而孩子试图伸手去摸，是对那句中国谚语的字面说明；第三个入口将作为生命象征的成熟石榴和一个从报纸裁剪的娃娃并列摆放，仔细查看，可以辨认出娃娃上的“缅怀”字样。除了三个入口之外，文本还提供两种结尾。如果互动者鼠标悬浮到向日葵屏幕上的某个点，就将被随机带入日晷图片，日晷随机显示上文提到的中国谚语或是狄更斯的名言，由此进入演职员表屏幕：此为文本的“生的结尾”，告诉用户任务已经完成。但是， 169
热点难以发现且反应迟钝，互动者能否找到此出口纯属巧合。（这个出口我曾发现过一次，但后来访问时再也无法重复此举。）同样很难到达的是“死亡结尾”，该屏幕显示了一个模糊的、几乎是抽象的形状，代表躺在一侧的一副身体。屏幕最终消散在黑色背景中，然后返回到开始屏幕。像电子游戏的“死亡”一样，这个结尾邀请重启旅程。

《童》的 37 个不同的屏幕呈网状排列，连接关系变化多端，取决于导入和导出链接的数量，有些图像难以到达却容易退出，有些容易到达却难以退出，大部分图像介于二者之间。由于其瓶颈和快速移动区域，连接系统创建了埃斯本·阿尔瑟斯（1999）所谓的“困境和顿悟”（就电子游戏而论）：困境就是用户陷入循环，反复到达相同的屏幕；顿悟则是打破恶性循环，到达一个新的图像。

虽然大多数屏幕都和疾病图像和生命力图像（如自然和童年）相连，但是，有些连接更难激活，原因可能是隐形热点的尺寸或位置。譬如，我曾长时间困在系统的一个枢纽上（至少有 5 个导入链接），这是个病房图像，病床边有部电话。最终，我发现只要在电话键上长按光标，不仅可以退出，而且还可以经每个键访问不同的屏幕。9 个导出链接比 5 个导入链接更难激活。另一个枢纽是个循环，通过双向链接，连接了一只持

有葵花种子的手（鼠标悬浮时种子会发芽）、一只伸向葵花的手，以及提到过的在铁丝网前盛开的葵花。由于仅有两个链接能导出循环（其中一个就是难以激活的导向“生命”结尾的链接），非常容易陷入光明与希望的恶性循环。我很庆幸能够逃脱，到达一个屏幕，显示一只紧握阿司匹林药瓶的手，这是因为，（至少对我来说）浏览所有屏幕的竞戏心态，
170 远胜过目睹生命战胜死亡的基本愿望。事实上，在访问了134个屏幕（其间无数次返回系统的各个枢纽）之后，最终我到达了死亡结尾的晚安，这时我感觉特别自豪。此次旅程中，我有6个屏幕未浏览。有些和垂死男人的愉快经历相连，仿佛医院环境的严酷现实阻碍进入欢快的生活记忆。但是，在后来访问中，我发现了难得的与幸福时光相关的链接，比如，鱼水之欢、超声波仪器上的胎儿影像、笑声配音的节日烛光晚餐等。

网络和地图不仅提供了两种可选的文本导航方式，还提供了两种互补的文本体验方式。有些读者会把文本当作迷宫来解决，拒绝查阅地图；可是，在他们醉心于寻找出口之时，可能忘记去摆玩图像，或者忽视了贯穿各个屏幕的复现母题的音乐结构：母题有戒指、纸偶、玩具兵、男人腕上的伤口等。其他读者会毫不犹豫地使用地图，以便访问那些连接稀疏的屏幕。这些读者不会体验到完全凭借自己的能力解开迷宫的满足感，但是，他们能更加悠然地穿行网络，从容而深入地探索每幅图片，在心理上跟踪视觉母题之间的链条（即使它们不出现在相邻的屏幕上），刻意多次返回某些图像以研究它们在主题和网络上的联系，将旅程分解为小的阶段，充分享受探索的过程而非结果。这就是《童》的匠心独运之处，既能做游戏解读，又适用于审美解读，既值得目标驱动的竞戏操作，又值得嬉戏的自由活动。

超越著作系统：人工智能驱动的文本

目前讨论的所有著作系统中，用户参与类型均局限于外在—探索模

式，只有 IF 引擎是个例外。视觉作品中，要让参与成为内在式，就需要像电脑游戏那样，通过操作控制装置，用一个基于矢量的图形引擎，将用户的化身置于环境内部，并从所有视角来探索环境。Flash 和早期的“指导者”版本并不支持这种流畅展开的环绕的图形类型。要让参与成为本体型，就需要人工智能模块，建构和更新一个世界模型以响应用户的操作。电子游戏证明，虽然语言互动并非内在—本体型参与的必要先 171
决条件，但如果系统包含一个语言解析器，就会增强虚构世界的归属感和用户贡献的多样性。同样，Flash 和“指导者”本身并不适用于这种人工智能所要求的广泛编程。想要建立一个允许内在—本体型参与的叙事环境，就不得不亲自做大量的编程工作，既要定义和处理用户行为，又要协调各个模块，而不是依靠高水平的著作系统来组合声音、图像和文本。我举的最后一个例子是迈克尔·马蒂斯和安德鲁·斯特恩的《假象》，作品的编程几乎是从头开始，[10] 比目前为止所讨论的任何项目都更无限接近“叙事智能”（narrative intelligence）。

作者们明显雄心勃勃，要消除引言中所提到的电子游戏的广大受众和实验数字写作的狭小受众之间的差距。马蒂斯和斯特恩写道：“我们的兴趣是互动体验，它能吸引成年的、非电脑极客的、喜欢去影剧院的公众。”（online：2；重印 Mateas，2004：29）《假象》是一部互动戏剧作品，旨在创建以亚里士多德推崇的情节模型为样板的行动模式：导入、展开、高潮、结局。这个戏剧曲线，已绘制成弗赖塔格三角，被浓缩为十五分钟的行动，目的是建立一种强烈的情感体验。玩家只需几次短期访问就可解开《假象》具有的叙事品种，而不像古典“故事空间”超文本和当下的电子游戏那样旷日持久。[11] 作者这样呈现他们的项目：

> 在《假象》中，你作为玩家，用自己的姓名和性别（也可以转换性别，而且还别有趣味），扮演格蕾丝和特里普夫妇的老朋友。这对夫妻三十岁出头，家境殷实，魅力十足。一天晚上，在他们公寓

172 聚会，情况急转直下，你卷入了格蕾丝和特里普婚姻解体的激烈冲突中。唇枪舌剑之下，每个人都必须表明态度、做出决定，一言既出，驷马难追。在这场异常紧张的独幕剧结尾，你将改变格蕾丝和特里普的生活轨迹——这会刺激你重玩这场戏剧，以弄清楚下一次你如何通过互动改变结局。（Mateas & Stern,online：2）

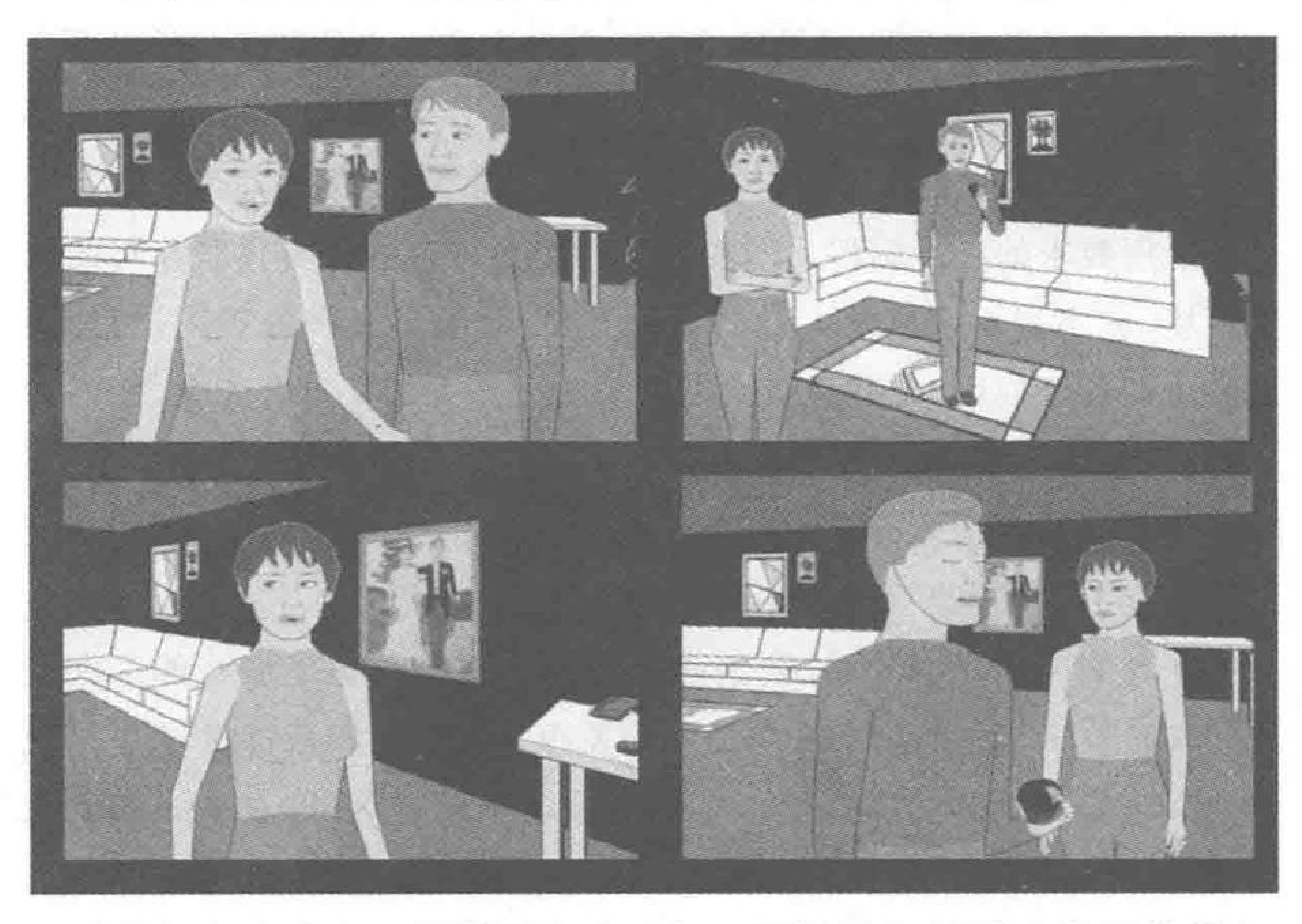


图 7.6：迈克尔·马蒂斯和安德鲁·斯特恩的《假象》的屏幕截图。经许可复制。

《假象》将严肃的主题融入卡通形象，沿袭了日本动画电影的优良传统，通过口头对话、面部表情和身体语言将格蕾丝和特里普刻画得栩栩如生（参见图 7.6 的屏幕截图）。精湛的表演和展示自我的多样模式，远比单独的书面文本更能够把人物表现得惟妙惟肖，我意识到这一点时尚未使用音频通道，对话是通过会话圆框来表现的。（我用的是预发布版，最终版本里所有对话都是有声的。）用户的主要互动模式就是键入

文本，但也可以在公寓里四处走动，从不同的角度和距离查看公寓，可直面格蕾丝和特里普，也可置之不理，捡起或丢下一些公寓装饰品。从戏剧的角度来说，互动者的角色属于图 5.4 的东北极方向：介于被动的外部见证者与演绎自己命运的情绪化卷入的参与者之间。对访客来说， 173
虽然一些次要的东西危若累卵——他与格蕾丝和特里普的友谊何去何从——但却免除了格蕾丝和特里普将会经历的情感折磨。正如作者描述的那样（Mateas & Stern, 2002：19），《假象》的玩家远远超出了一个互动的观察者，但也不足以充当故事的主人公，其角色正是我在第五章为强烈情感剧所推介的那种类型。

尽管行动有多种变奏，但情节并没有明显不同的、可图解的各种结尾，而是一个自生的系统。作者将它描述为“结构化叙事和模拟的折中”，后一术语指《模拟人生》之类游戏中的多重可能性（Mateas & Stern，online：5）。每次运行都上演不同的会话事件，组合方式数量庞大，无法事先脚本化，但是所有运行都遵循相同的基本模式：

> 呈示部：格蕾丝和特里普欢迎客人来到公寓，并和他们闲聊。
>
> 危机：聊天转变为格蕾丝和特里普之间的争吵，暴露了他们糟糕的婚姻状态。
>
> 结局：客人被要求离开。

变奏不是发生在物理事件的层面，而是在互动者对现状评估的层面：格蕾丝和特里普二人中，谁该为婚姻关系的恶化负主要责任？客人离开后会发生什么？评估取决于他们的言语，而言语又取决于用户的行动。每次运行只呈现可用对话事件总数的 30%，每次选择都会轻微改变格蕾丝和特里普的形象，但在所有的变奏中，他们保持稳定的个性特征：特里普试图维护美满婚姻的形象，而格蕾丝则刻意要破坏这个假象；特里普虚荣、怯懦，但愿意修好，格蕾丝则咄咄逼人、不依不饶、很难

讨好。有时在运行中，当要求客人离开时，格蕾丝和特里普说“一切都会好起来的”，而另一次运行中，客人带着“他们的婚姻已无可救药”的印象离开；还有些时候，客人会认定，争吵对他们的婚姻关系是必要的，但什么都不会改变。用户对人物的评价取决于是轻信他们的说辞，还
174 是视之为自欺欺人。例如，在一些运行中，格蕾丝表现为一位落魄的艺术家，迫于特里普的压力放弃了绘画，而从事更为实惠的杂志设计师职业；而在另一些运行中，特里普则将她描述为一个想扬名立万的艺术家，但既没有画家的天赋，又缺少对艺术的执着。唯一可以肯定的是，格蕾丝和特里普在不遗余力地伤害彼此。

各种故事是作为短小场景（设计师称为“节拍”）的可变接续来展开的，这些场景是系统根据叙事弧线的当下状况与发展阶段从200项单元库中选出的。因此，有些节拍出现较早，有些较晚。在有的节拍中，特里普让客人留意他在意大利度周末拍摄的一张照片，他称为“我们的第二次蜜月”。在另一个节拍中，特里普招待客人喝饮品。还有一个节拍，电话铃响并留有讯息，可能来自某一方的父母，但该接听的人却拒绝接听：我们从答录机上听到讯息内容。这些场景每个都以多种方式发展，取决于系统的状态和用户的输入，不过，用户未必清楚他的行动是如何影响场景的。比如，关于意大利照片的话题也许会悄然丢下，不再提起，但格蕾丝也可能趁机强烈抱怨只为度周末飞往意大利多么麻烦。对于每种情况，系统会维护话语行为列表，这些行为构成适当的会话响应，比如赞成、反对、感谢、批评、拥抱、安慰、评论等行为。系统对用户的文本输入进行解析，并映射到一个当前可用的话语行为上。比如：用户输入“我感到难受”，作为对问题“你好吗？”的回答，系统会将她的话阐释为“表达不愉快的情绪”。因此，每个话语行为都可以通过大量的不同输入来实现。当系统不能解析文本时，并不像IF解析器那样告诉用户“我不理解”从而中断故事的展开，而是忽略输入内容，根据当下情况来选择适当的话语行为。用户并不能破坏系统的正常运行，但系统经常会

对她的输入反应紊乱。下面是一个系统做出恰当反应的例子（格蕾丝一直在表达对公寓装修的不满）： 175

格蕾丝：我敢说，这些东西大多都可以退回，从头再来装修这个房间。

坦妮娅：好，从头再来。

格蕾丝：哦，太好了，我一直等着有人说这话呢！

特里普：等等，怎么回事？

格蕾丝：特里普，我们的朋友对我的装修可说了句实话，感激不尽。

这里还有个输入被错误解析、导致反应紊乱的例子：

格蕾丝：特里普，难道你没注意到，我们当着朋友的面吵架。

特里普：格蕾丝，得了吧，说这话有什么用……

格蕾丝：特里普，我们在朋友面前有分歧很正常——

特里普：分歧?! 我们没有分歧，我们没有，没有。

特里普：（沮丧地叹气）天呀！

坦妮娅：有分歧很正常。

格蕾丝：你不同意？那好……

格蕾丝：那好，今晚我们会相处得比我想象的更好。

在第二例中，互动者（坦妮娅）原本试图使争执双方冷静下来，告知他们在生活中有分歧很正常，但是解析器跳转到词语“分歧”上，并将其同分歧而不是安抚的话语行为相关联。但是，随后格蕾丝没有在意这一分歧，以招待朋友的社交目的省去了对话。这样的误解在《假象》中比比皆是，一点不足为奇，即使最复杂的人工智能系统，对于通用的语

言理解仍然是无法企及。但是，通过在一个新的轨道上发送对话，而不是像IF解析器那样坚持输入的可处理性，系统就可以在不打断叙事流、不破坏沉浸感的情况下处理交际失败。这种方法被称为“故障弱化”（graceful degradation）。

对互动者而言，一个重大问题是在对话中输入词句。最初，格蕾丝和特里普尽量做到礼貌周全，他们询问了许多问题，给访客自我表达的
176 机会。系统会暂停直至玩家做出响应。但随着故事的发展，格蕾丝和特里普越来越关注彼此，而忽视了访客。他们恶语相向，语速加快，结果，等访客键入一句、敲击回车键时（只有这时系统才能够处理输入内容），格蕾丝和特里普已进行了三四行对话，语境业已发展变化。计时问题会导致系统在错误的语境中评价互动者的话语，尤其是打字速度较慢的互动者。

访客难以参与交流，难以被正确理解，但这并不严重损害可信度，因为通过叙事主题、格蕾丝和特里普两人的个性特征、人物的数量，问题已淡化到最小程度。就主题上而言，《假象》是关于谈话如何蜕变成争吵。哲学家H.保罗·格莱斯业已证明，会话通常遵从所谓的合作原则，要求交谈者“所说的话在其发生阶段，要符合所参与交谈的公认目的”（1975：47）。合作原则包括一些“会话准则”，最重要的是质的准则（“不要说自知是虚假的话”）和关系准则（“要有关联”）。这些原则为会话带来秩序和礼貌，倘若对话的目的是表达敌意，合作原则及其准则就会失效。吵架时，你可以肆意打断对方，忽略他的争辩，无端指责，垄断话语权，对问题不予回答。吵架，从本质上讲，就是不合作。如果格蕾丝和特里普不能对用户的输入做出正当的反应，那是因为他们给气糊涂了，无法正常交谈。如果会话主题是理性参与者之间的开导性的、机智的交流，如苏格拉底和他的弟子们，那么解析器的局限会更具有破坏性。系统对用户输入的频繁失聪，也可以归咎于格蕾丝和特里普的个性使然：两人都是极度地以自我为中心，几乎无法互相倾听。这种性格特征也波

及他们和客人之间的关系：特里普只想展现他们精致的生活方式，而格蕾丝只想探明他们生活假象背后的裂痕，谁也没有真地在意客人。最 177
终，人物的数量减轻了互动者采取该行动的负担。在两人的对话系统中，比如在第六章中探讨的 IF 文本《葛拉蒂》，用户想方设法地让葛拉蒂开口说话。可是这里，是格蕾丝和特里普在控制事件，对故事的发展来说，用户的输入并非不可或缺，除非他被问及问题或给予指令。但是，即使在系统暂停等待用户输入的时刻，用户仍处于另外两个人物的控制之下，因为，问题或命令的言语行为是说话人掌控会话流向的一种强有力的方式。

给予访客更多主动却不增加解析器的负担，一个办法就是扩充身体行动的可能性，让系统对它们做出更加灵活的反应。身体动作远没有语言输入那么有歧义，因为用户可以通过鼠标点击来执行，而不是使用解析器能够理解的某个短语。比如，你想离开，走向门口并单击门把手(只要它和一个行为相连)比道一声“再见”、“我要走了”、“我吃得很饱了”等来得更加有效，这些短语可能不包含在解析器的指令表里。在我试用的《假象》版本中，身体动作的可能性尚欠发达。比如，亲吻格蕾丝和特里普的嘴唇，引发的无外乎一个惊喜或是讨嫌的表情，如果重复该行动，则客人就会被赶走。这里，程序错失了叙事发展的一些良机：一个亲吻会引出客人和其他人物间的窃窃私语，暗示外遇；抑或系统可能会依据是同性间的亲吻还是异性间的亲吻来做出不同的反应。同样，博古架上的物品也呈现了绝好的话题，客人可以轻松拿起物品，把对话引到一个新方向；但目前为止，在这种可能性方面，尚无任何作为。在最终版本里，格蕾丝应该更多地谈论她收藏的雕像。目前，我们拥有对话系统，能够对用户的语言输入做出反应，以及《模拟人生》之类的模拟系统，不处理语言，但能够对鼠标或方向键操作的身体姿势做出响应。只有将这两种参与模式相结合，互动戏剧的全部潜能才能被挖掘出来。 178

埃斯本·阿尔瑟斯曾对互动戏剧的想法表示质疑，因为它要求太

多的用户合作："要么是用户屈服于剧作家关于可接受行为的想法，沦为叙事温顺的奴仆，要么（极有可能）是他们反叛系统的叙事目标，通过一个无可企及的精巧结尾将'玩法'转化成颠覆性的元叙事。"（1997：138）这种窘境假定，"成为叙事的奴仆"不可能带来满足感；可是，玩游戏的时候，难道我们不是心甘情愿地顺从游戏规则吗？当孩子们投身于假扮游戏，比如过家家或警察抓小偷，扮演部分预制脚本所要求的角色，而不是非要成为心仪的角色，难道他们没有从中获得快乐？阿尔瑟斯是从电子游戏铁杆玩家的角度来说的，这些玩家耽于以设计者未曾预见的方法来赢得游戏（业内人士称作弊）。比如，一个典型的作弊让《模拟人生》的玩家获得大量的金钱，为家人任意购买他想买的东西。然而，如果说在电子游戏内颠覆系统其乐无穷，那恰恰是因为规则严格、刻板，以至于玩家无法作弊。只要这些规则由代码来实施，而不是像非数字游戏中那样让人心甘情愿地接受，那么作弊就不是真正的作弊，而不过是利用系统弱点的一种手段。相比之下，在互动戏剧中，玩家被赋予太多自由（即言论自由），以至于让解析器脱轨不再是种娱乐。我个人认为，让系统展现它的叙事智能、产生有趣的故事，要比让系统崩溃更令人愉悦。如果我们无法指望人们一定程度的合作，我们终将放弃这种几乎最孤独的乐趣横生的活动。

互动戏剧的成功既取决于无涉媒介的回报，又取决于具体媒介特有的回报。无涉媒介的回报在于从小说、戏剧或电影同样能得到的一些叙事特征：我们关切的人物——尽管我们憎恨或鄙视他们（就如我对格蕾丝和特里普的态度）——以及构筑精巧的、逻辑缜密的情节。媒介特有的回报在于项目的可重玩性，取决于系统在故事建构中的积极作用，回报还在于系统真正听命于用户的那种感觉。很容易伪造互动性，让用户在几个人物名字之间选择，并将每个姓名连接到固定的脚本。只有通过
179 多次重玩该程序，看到不同故事变奏发展，得到对输入的智能响应，用户才会确信她真正行使了能动性。互动戏剧的美学既不完全在于屏幕

表面所展现的叙事，否则干脆观看《谁害怕弗吉尼亚·伍尔芙？》的光盘，而不是玩游戏《假象》；也不在于底层代码，因为代码看不见摸不着，而是存在于两者之间的相互作用。我们既要欣赏程序的智能，也要欣赏屏幕上的戏剧，但更重要的是我们享受故事世界。

互动戏剧的想法能取得多大成就，或许犹为可知，除非能获得像游戏《毁灭战士 III》那样的经济和技术支持。像《假象》这样的学术项目，由两个作者费时四年才研发完成，尚未获得这种资源。如果游戏产业认为互动戏剧具有商业化的可行性，《假象》倒可以视为其未来发展形式的一种预演；否则可能就是对本可能的样子的怀旧一瞥。

我们将以两种截然不同的方式来评价数字叙事的当下成就，这取决于我们是用媒介思维，还是从传统文学的惯常角度思维。有人会说：电子媒介尚无任何产品堪与莎士比亚的悲剧、普鲁斯特的《追忆逝水年华》，甚至伟大的电影经典相媲美。数字文本远不是文坛的主力军，计算机取代不了书本，改变这种状况的希望微乎其微。这些人既言之有理，又言不及义：言之有理是因为，如果普鲁斯特的小说提供多重选择，莎士比亚悲剧让观众来操控一个人物，也是有百害而无一利；因为印刷叙事并未受到过时的威胁。但是他们又言不及义，因为，正如彼得·鲁宁菲尔德对互动电影一针见血的评论，你不会对一个好端端的东西做无谓的修理。不应该指望数字文本成为增强版的小说、戏剧或者电影。数字文本的成就在其他方面：可自由探索的叙事档案；文字和图像之间的动态作用；对奇幻世界的积极参与。只有当我用文学经典的标准来评判时，也就是说，采用另一种媒介的标准来评判时，数字叙事才算是一种失败。 180

第八章

作为叙事的电脑游戏

本章再次回到一个问题，它曾使电子游戏研究这个年轻的学科分裂，但也为其注入了生机与活力：叙事概念是否适用于电脑游戏？或者说，作品作为游戏的地位是否杜绝了其作为叙事的地位？这一困境被称作游戏学与叙事学（或叙事主义）的争端。不过，这些术语颇有误导之嫌，因为游戏学阵营取得了一些颇具影响的叙事学家的支持，而所谓叙事学阵营则包括游戏学家为鼓吹自己的立场而建构的假象敌，以及非常随意使用“叙事”和“故事”这类术语的游戏设计师与理论家。我对这场争议的讨论包含三个论题。

1. 理论问题：游戏能否成为叙事或具有叙事性？如果回答是肯定的（为消除叙事悬念，我赶紧承认我的答案是肯定的），就引起另外两个问题。

2. 审美与功能问题：叙事在游戏系统中起什么作用？

3. 方法论问题或实践问题：如何在游戏研究中富有成效地援用叙事概念？

理论问题

界定电子游戏的唯一客观而又绝对的特征，是它们依赖计算机作为物质支持。[1]然而，倘若说存在一种总体的趋向，使得它们同其他形式化 181
游戏（尤其体育和棋盘类游戏）迥然相异的话，那就是它们更偏向于将游戏玩法组织成对具体环境中具体物品的操控——在虚构世界中而非仅仅在运动场。在国际象棋、三连棋、围棋中，玩家在由直线、点、方块构成的抽象空间里移动棋子；而在足球或棒球中，玩家自己则成了场上移动的棋子；但是，在绝大多数电脑游戏中，尤其是最近的电脑游戏中，玩家操控具有人或类似人的属性的化身，化身所处的世界以真实地理与建筑为原型，如走廊、河流、山脉、城堡、地牢。就玩家行动引起虚构世界演化而言，电脑游戏呈现了叙事的所有基本成分：人物、事件、背景、从初始状态到结束状态的轨迹。不妨说，与标准棋盘类游戏和体育相比，电脑游戏独一无二的成就在于，将玩游戏整合到了一个叙事与虚构的框架之中。[2]

大部分的游戏生产商会同意这一看法。甚至在20世纪80年代，计算能力仅允许初步的图形，研发人员也是通过许诺叙事体验来推销产品，宣称该体验在感官丰富性方面可以同动作电影相媲美。游戏包装在缤纷的盒子里，盒子上有现实主义动作场景的特写，以及将玩家行动嵌入原型叙事主题的文本。游戏被呈现为拯救公主和搏斗怪兽，而不仅仅是击中靶子获取分数和避免碰撞某些物体，即使怪兽和公主通常用几何形状来表征，一点也不像它们理当代表的童话人物。借助这些广告技巧，设计师凭借玩家的想象力来提供游戏本身所无法兑现的叙事性。游戏产业对叙事旨趣的投入为技术发展所进一步增强，这些技术消除了游戏同其包装之间的鸿沟，比如更大的内存、更精细的图形、更快的速度、更优化的人工智能——所有这些因素都促进了更加现实主义的背景和可信度更高的人物，它们是丰富叙事体验的前提条件。试看下例，《麦

182 克斯·佩恩 I》(*Max Payne I*)的广告故事:

> 麦克斯·佩恩是纽约市警察局的一名年轻警察。三年前的一个夜晚,他回到家里,发现家人被一帮因吸毒而发狂的瘾君子们无辜地杀害了,他们沉迷于一种前所未知的合成毒品。现在,这个毒品——瓦尔基里(Valkyr),已像可怕的瘟疫一般席卷了整个纽约市,麦克斯·佩恩踏上复仇的征程,决意摆平整个事情。对美国禁毒署而言,这个新毒品委实是邪恶的化身,要不惜一切代价打掉。麦克斯的好友上司作为唯一知道他真实身份的人已遭杀害,而麦克斯却被诬陷谋杀。麦克斯无路可退,只有进行一场无望取胜的战斗。请为全新的深度动作游戏做好准备。请为痛苦做好准备。

电脑游戏同叙事之间的选择性亲缘关系(而不是必然的联姻),频繁地浮现在设计师的谈话中。在其影响巨大的著作《玩游戏的规则:游戏设计基础》(*Rules of Play: Game Design Fundamentals*)中,凯蒂·萨伦和埃里克·齐默曼用了相当篇幅谈论"作为叙事嬉戏的游戏"(2003:376–419)。在西莉亚·皮尔斯为网络学刊《游戏研究》对游戏设计师所做的访谈中,"故事"一词像主乐调一样不断闪现。

游戏研发者的说法和游戏制造商的营销策略,对学者的见解而言都无足轻重。唤作"游戏学"的游戏理论学派,摈弃了游戏产业对"讲故事"术语的松散的、非正式的使用。该学派的成员,埃斯本·阿尔瑟斯、冈萨洛·弗拉斯卡、马库·埃斯科里宁、杰斯珀·朱尔团结在一个我称其为"游戏是游戏,不是叙事"的隐含战斗口号之下。虽然游戏可能偶尔打扮(或伪装?)成叙事的外衣,但"故事不过是游戏的无趣的装饰品或礼品包装盒,且对这种销售工具的任何重视不过是浪费时间与精力"(Eskelinen,2001:结语)。游戏学家宣称,游戏与叙事泾渭分明不可混杂(虽然表面有染),公认的动机是要电脑游戏研究摆脱文学理论的窠

臼，以便确立为自主的学科。埃斯本·阿尔瑟斯这样写道："如果游戏作为故事来分析，就无法理解二者之间的差异与各自的内在品质。"抑或，"电脑游戏研究需要从叙事主义解放出来，必须建构该领域的本土 183
理论"（2004b：362）。

游戏学家为自己的新学科所承认的唯一祖先，是约翰·赫伊津哈、罗杰·凯鲁瓦等人所做的游戏社会学研究。一些游戏学家振振有辞，游戏之所以是游戏，一个游戏之所以区别于其他游戏，是因为它的一套规则，而不是它所用以包装的主题。因此，聚焦叙事问题会让分析者偏离事情的核心。游戏学家宣称的志向，在于寻求一种公正对待游戏的游戏维度的方法，聚焦"游戏玩法"（gameplay），亦即玩家的能动性，指在游戏规则所界定的范围内的一套策略选择。

游戏学家在反对游戏研究叙事进路的运动中，却令人惊讶地同经典学派的叙事学家结成了联盟。叙事学是作为文学虚构研究而发展起来的，其创立者提出的叙事定义就反映了关注焦点的排他性。文学学者中最广泛认可的做法是，将叙事界定为"叙述者对事件序列的表征"，或者"向某人讲述发生了某事"。从字面上理解，这两条定义预设了故事讲述的言语行为，因而也就排除了叙事的模仿形式的可能性，例如戏剧和电影。叙事学家（如 Eskelinen，2001：3）一般都偏爱杰拉德·普林斯 1987 年提出后来又修改的定义，如第一章所示：

> 叙事：一个、两个或多个（多少有些公开的）叙述者向一个、两个或多个（多少有些隐含的）受叙者讲述……一个或多个真实的或虚构的事件。戏剧表演表征许多引人入胜的事件，但并不构成叙事，因为这些事件直接在舞台上发生，而不是被讲述。（1987：58）

难怪游戏学家将此定义视为福音：将戏剧从叙事中剔除的那些标准，甚至能更好地剔除游戏。然而，如今的趋势是将叙事从语言和文学

中脱离，将之视为具有跨媒介和跨学科适用性的一个认知模板。依据第
184 一章提出的叙事定义，下面考察（也希望反驳）游戏学家提出的反对游
戏叙事性的几个论调。

“游戏和叙事因为具有不同的特征，所以是不同的事物”

这一论调列举文学叙事以及电影所具有的而游戏所不具备的的一些特征。这里综述埃斯科里宁和朱尔所援用的几个观点。

1. 即使游戏有故事的基础，也并不意味着就是叙事，因为叙事要求“叙述者和受叙者的在场”（Eskelinen，2001：3）。此乃对普林斯立场的重述，表明只有基于语言的文本才算是叙事。电影理论家大卫·波德威尔的追随者（比如我）会摈弃这种论调：对波德威尔而言，只要符号的编排方式能激起关于故事的心理建构，就可以说有叙述产生，并不必然隐含叙述者的言语行为。此外，该论调也不是对所有游戏都有效。正如电影能呈现画外音叙述，游戏也可以有叙述者用语言来讲述正在发生什么。比如，玩家在《无尽的任务》（*EverQuest*）中杀死老虎之后，公告牌会说“你杀死了老虎”。

2. 游戏不是叙事，因为不允许重新编排事件，而这种重排正是故事与话语的区分标记：“游戏从不实行基本的叙事手术，如闪回、闪前。游戏几乎总是自然时序。”（Juul，2001：8；Eskelinen，2001：2）打乱自然时序可能不是电脑游戏的标准特征，但其实越来越多地使用在电影式过场动画中。比如，《麦克斯·佩恩 I》用闪回来表现人物麦克斯·佩恩目睹妻子儿女被害的尸首——他决意为此谋杀复仇。过场动画不允许互动，但仍有一些情形，闪回无损于游戏玩法。例如，倘若在《模拟人生》游戏中，你家的房子着火了，而你事前又不曾买电话，你所能做的就是无助地望着火焰吞噬一切，你的人物一个接一个被烧死。但如果游戏提供一个闪回选择，你就可以回到火灾之前的时间，购买一部电话，返回

着火的房子，抢救你的模拟人物，从而避免从头重新开始游戏。 185

3．叙事的事件顺序是固定的，游戏的顺序则是开放的："[爱好情节的人]经常把故事设想成为纯粹的情节或事件的封闭序列，这样他们就难以应对具有开放事件系列的游戏。"（Eskelinen，2001：4）然而，并非所有的游戏都是开放的事件序列：在朱尔（2005：72—73）所谓的级数游戏（progression games）中，玩家必须以严格的预定次序来解决问题才能完成追寻。浮动事件（比如未通过考验）并不推进游戏。游戏组织成层级结构，表明宏观上同样是一个固定的结构。此外，自由顺序只有在导致不连贯的状态和事件序列时才有损于故事；但游戏的精巧设计通过限制玩家能采取的行动选择，来保证任何新情景只能从前一情景合乎逻辑地发展。

4．叙事必须将事件表征为过去，游戏却不能这么做。"在言语叙事中，语法时态必然表现叙述时间（叙事时间）与所讲述事件（故事时间）之间的时间关系。电影和戏剧虽然没有语法时态来显示这种时间关系，但仍然传递着一种基本的感觉，即使观众现在是在看一场电影，或是演员在舞台上表演，但讲述的事件并**不是现在**发生的。"（Juul，2001：7）然而，在像游戏之类的互动媒介中，"不可能影响已经发生的某些事情。这意味着**你无法同时拥有互动性和叙述**"（Juul，2001：8）。叙事学家H. 波特·阿伯特援引类似的论调将游戏排除在叙事家族之外（2002：13，31–32)。在阿伯特看来，叙事总是与历史的"书本"中已经发生的事件（或想象的事件）有关；正是这种过去性让叙述者能够从记忆中选择材料，并按照叙事图案进行配置。但是，倘若回顾性姿态是原型叙事情景，依然有许多叙事类型并不回首过去事件：比如，虚拟历史的反事实情景；政治候选人的承诺："如果你们选我，就会这样那样"；宗教的宏大叙事，其最后事件，即第二次降临和最后审判，仍有待发生；体育广播的实时叙事，在最精彩时刻超越纪事并创造出一种情节感。[3]叙事必然是 186
回顾性的另一个相关问题是，它无法说明电影和戏剧的体验。许多批评

家业已注意到，与语言不同的，是图像创造了一种指涉物直接在场的幻觉。电影或许可以闪出字幕“英格兰，1941”、“洛杉矶，1950”，或者“纽约，2001”[《时时刻刻》(*The Hours*)]，且观众会意识到事件发生在过去的各个时间点。然而，画面一旦动起来，观众就会把事件当作目前正在发生来体验。同样现象也出现在小说中。书面叙事使用时态——语言独有的手法——来表达时间距离，但沉浸其中的读者在想象中将自己转移到过去，将之理解为“现在”而不管所用时态。即使故事明显以回顾方式来讲述，读者、观众乃至玩家依然是从人物视角以预期方式来体验故事。因此，就实际的时间体验而言，游戏、电影、小说之间的时间性差别仅仅是表面上的。

不妨假设，埃斯科里宁和朱尔的观点中不包含例外情况：所有游戏都没有叙述者，游戏对事件序列都没有任何限制；而小说、电影、戏剧却正好相反。进一步假设，游戏玩家将行动体验为现在发生，而小说读者和电影或戏剧观众总是能意识到被述事件同叙述时间之间的差别，即使事件并没有真的发生。那么，这是否就意味着游戏不能暗示故事？非也，这只不过意味着游戏唤起故事的模式和小说、戏剧、电影略微不同而已。第一章业已论证，能够表达叙事性的每一种媒介，都呈现出自己的可供性和局限性；那么，何以电子游戏不能呈现自己的叙事可能性之剧目？

“游戏是模拟，而叙事乃表征”

该论调的根据是，游戏和小说、电影不同，每次玩的时候都不一样：“但是传统媒介缺乏允许改动故事的‘特征’，即使口头讲故事偶有例
187 外”(Frasca，2003：227)。弗拉斯卡确实抓住了游戏和“传统媒介叙事”之间的一个重要区别，但是，何以游戏的多变性质使游戏没有资格成为叙事？除口头故事讲述外，故事生成程序和超文本小说也产生多变的输

出。在弗拉斯卡看来，游戏的多变性与叙事性互不兼容，因为叙事本质上是表征，而多变性却是他所谓的模拟过程的产物："表征与叙事的替代是：模拟……传统媒介是表征性的，而非模拟性的。传统媒介的长处在于描述特征和事件序列（叙事）"（223）。弗拉斯卡如是界定模拟："模拟就是通过一个不同的系统来为（源）系统建模，（对某人而言）这个不同的系统保留了原系统的某些行为"（223）。术语"行为"表明，模拟是一个动态系统，为一个动态过程建模。表征也可以提供关于动态过程的一个意象，比如，电影可以表现飞机起飞，但是只表现一个意象，而模拟却可以为同样过程的多重实例化进行建模——在飞行模拟器中，飞机可以做许多不同的起飞动作。

弗拉斯卡将游戏刻画为模拟，就表征性（敢说叙事性？）游戏而言是恰当的，但对抽象性游戏而言就成问题了：模拟意味着有个外在指涉物，但是，诸如象棋、围棋、俄罗斯方块并非仿造他们自身之外的任何事物。杰斯珀·朱尔（2005：60–61）业已证明，状态转换机或有限状态接受器的概念，为游戏提供了更普遍意义上的理论模型。状态转换机是一个自动机，由五个要素组成：一个有限的状态集合；一个输入字母系统（用户可能的行动）；一个下一状态转换函数，按照输入将机器从当下状态导向另一状态；一个起始状态；一个或多个结束状态，在游戏里阐释为输或赢（Savitch，1982：31）。[4] 技术上讲，模拟就是状态转换机，它的诸元素描绘自身之外的某个事物：状态 1 阐释为飞机在地面上，状态 2 阐释为飞机在空中，转换是通过玩家按某个键而启动的。因此，需要一个模仿维度将状态转换机变成对某个事物的模拟。

虽然模拟机器本身不能唤作叙事，但它的每一次运行都产生关于某个世界的意象，该世界因事件而发生变化。换言之，游戏可以不是故事， 188
但却可以是生成故事的机器。英语语言并不在作为规则体系的游戏与玩游戏的一次特定实例之间进行区分，但是，倘若区分的话（如法语），游戏的叙事地位就很容易领会了。某游戏的"一次游戏"会在计算机屏

幕上产生一个输出，触发构成叙事性的认知模板。于是，弗拉斯卡所谓的作为游戏与叙事重大差异的开放特性，就成了游戏被视为机器的一个特征；但是，“游戏的每次游戏”产生事件的一个固定序列，让系统所允许的可能故事中的一个成为现实。[5]

承认游戏乃叙事机器，需要我在第一章所提出的建议：承认除“向某人讲述某事发生”之外的其他叙述模式。我们已经看到，文学理论业已接受戏剧表演或曰模仿，作为表征或曰讲述的一个替代。因此，我的建议是，把模拟看作包括此两种模式的范式中的一个合法成员。

“游戏像生活，而生活不是叙事”

按照阿尔瑟斯的说法，游戏经验的恰当模型是生活本身，而非读小说或看电影。他将游戏与生活进行类比，将游戏与“故事”对立，有几个论据。第一是玩家的亲自介入：“在游戏中，恰如在生活中，对体验者而言，结果（输、赢）是真实的和亲历的，在故事中却非如此。”（2004b：366）然而，输赢是游戏特有的体验，至少当以输赢为目的和规则严格决定输赢的时候。相反，在现实生活中，行动的结果是以实际的目标来评价的。你并不赢得或输掉生活的游戏（尽管这个比喻太流行了）；你是在满足自己欲望的具体尝试中成功或失败。[6]在国际象棋和《俄罗斯方块》之类的抽象游戏中，输赢的值是任意赋给状态的，倘若不是输赢被赋予了情感因素，这些状态对玩家而言就没有任何意义。另一方面，在我所谓的叙事类游戏中，输赢与事件类型有关，这种事件对体验者而言具有内在意义，比如获得宝物、规避危险、完成使命，不过体验者是化身，而不是玩家的现实生活角色。换言之，玩家输赢是要看化身是否达到目标。游戏之所以令人愉快，正是因为游戏中产生的不快经历——杀戮、受伤、死亡——并不产生现实的后果。肯德尔·沃尔顿宣称，文学虚构像游戏，因为这要求假装相信，我们不妨颠倒来说，电子游戏对假装

189

相信的依赖，使其更接近文学和电影的虚构叙事，而不是生活本身。

阿尔瑟斯的另一个论据是玩家的相对行动自由："在游戏里，一切都围绕着玩家的选择能力。"选择是生活的一个特征，而小说和电影则完全是预先脚本化的。然而，何以玩家的选择不能从叙事角度来进行阐释呢？阿尔瑟斯料到了这种反驳，他援引拉格尼尔德·特隆斯塔德的说法：游戏经验是一个进行追寻的事情，而非接收故事（2004b：368—369）。叙事是述事行为，而游戏的追寻以及生活的追求则属于施为范畴——玩家的行动导致事件发生，而不是描述事件。但是，如果说玩家的输入在游戏世界里算是行动的实施，那么这些行动通过系统的述事行为在屏幕上得以回放。这种述事行为可能采取语言复述的形式，如《无尽的任务》里的公告牌闪现信息"你杀死了老虎"，但多数情况是视觉动画序列的形式。若非能观看游戏世界的意象，玩家就无法知道其行动的后果，就不能巧妙地玩游戏。这意味着玩家不仅是行动元，而且还是他们自己假扮行动的观众。因此，游戏经验是介于过生活和看电影的中间地带。此外，游戏行动是在一个设计好的环境中操作符号，而现实生活行动是在一个世界里操作物质对象，这些物体凑在一起并无明确的目的。

面对阿尔瑟斯，我们得承认，是互动性让游戏比电影和小说更接近生活，然而，在未中介化与中介化的经验之间、操作物品与操作它们的
图像之间、随机拼合的客观存在的世界与为具体目的而设计的想象世界 190
之间，存在着一种本体论的分野，这种本体论分野大于有选择与无选择之间的分野。因为就游戏而言，选择仅仅涉及假扮行动，对玩家并没有长久的后果。倘若游戏成了现实生活，那么玩家就得对他们在游戏中的行动负责，他们大多得身陷囹圄。因此，将游戏与生活同各种形式的叙事进行对立，委实是一种谬误；相反，一边是生活，另一边是生活的各种模仿模式，包括小说的讲述性叙述、戏剧的模仿性上演，乃至游戏的互动性模拟。（参见表 8.1，游戏、生活、传统叙事形式之间的比较）

讲述关于游戏的故事

电脑游戏的玩家在复述自己的体验时，常常是通过讲述一个故事。比如，埃斯本·阿尔瑟斯的论文“游戏分析的方法论进路”有相当的篇幅，是他在《晨风》虚构世界里的体验叙事：

> 凭借无限的资金供应，我可以购买想要的培训和武器，并成为一个格斗大师，即《晨风》的祸根。没有什么怪兽是危险的，没有什么追寻是艰难的。我可以自由探索，可以进入所能找到的最危险的地方，比如位于世界中心的火山。地牢里活跃着一个名叫达格斯的恶魔，是一个配得上我的力量和魔法的对手。（2003a：5）

	为某种目的而设计	输赢关联	行动选择	被感知的事件影响体验者的生活
生活	—	—	无限制	+
游戏	+	+	为设计所限制	—
小说和电影	+	—	无	—

表 8.1：生活、游戏、标准叙事媒介之间的比较

191 游戏的这种可复述性是否算他们的叙事性的证据？珍妮特·默里如此认为：“游戏总是故事，甚至抽象游戏，如关于输赢的西洋跳棋或《俄罗斯方块》，让玩家出演同对手战斗或同环境战斗的英雄角色。”（2004：1）为证明这一主张，默里讲述了一个关于可能是最抽象的电脑游戏《俄罗斯方块》的故事：“该游戏完美地上演了20世纪90年代美国人繁重的工作生活——持续的作业轰炸，这些作业要求我们注意、要求我们将之纳入紧张的日程，并清理案头以预备下一轮。”（1997：144）对默里而言，游戏和故事共享一个重要的结构：“竞争，与对手狭路相逢。”这种结构上的类比让珍妮特·默里发出天问：“到底先有哪个？

故事还是游戏？我认为，总是故事在先，因为讲故事乃核心的人类活动，我们把它融入每一种表达媒介，从口头程式化媒介到数字多媒体。”（2004：1）

就是这些论调为游戏学中的反叙事主义火上浇油。他们对珍妮特·默里的回应是：的确，可以就任何事情讲述故事，但这并不意味着“任何事情”就是叙事。阿尔瑟斯会争辩说，他对《晨风》历险的回顾性说明并不等同于实际的游戏体验，就像被强奸不同于阅读 J. 马克斯韦尔·库切《耻》里的强奸。对游戏学家及其叙事学阵营里的盟友而言，可复述性并非叙事性的标志，这是因为，如 H. 波特·阿伯特所说（2003：33），游戏就如同生活：它们为故事提供素材，但它们本身并不是故事。

我想采取介于珍妮特·默里的极端叙事主义和游戏学家摈弃叙事概念之间的一个中间立场。我认为，有些游戏具有叙事设计，另外的一些则没有。游戏若要自然而轻松地适于重述，其叙事设计就必须更加发达，而不是仅仅将竞争性游戏泛泛比附为原型叙事中的正邪对立：类比必须是在具体的表层结构方面，而不仅仅是在抽象的深层结构方面。比如，象棋乃战争型、竞争性深层结构的经典范例，是现有的最为复杂和引人入胜的游戏之一，但也是最抵制叙述的游戏之一。国际象棋游戏用棋格上精确的走步（A3 到 A4、E5 到 F3、B3 到 F7）来报道，而不是通过如是叙事陈述来报道：“王后担忧国王的安危，发起勇猛冲锋，将敌人 192
的骑士逐回了他们的阵营。”如第四章所见，即使比赛不是为故事而组建，体育比赛也比国际象棋更适于叙述，主要原因在于，体育解说员不断地为赛场上的行动注入信息，这些信息与现实世界和人文趣味相关。只有当比赛的发展开始类似戏剧情节的深层结构，有命运的突然逆转或弱队的出色发挥时，广播才能专注于赛场上的行动。但是，体育比赛可述性的主要来源在于，观众 / 听众对作为个人的运动员产生了情感关系并深切地关注结果，仿佛城市的命运就取决于球队的表现。同现实世界连接的这种力量，以及体育作为景观的吸引力，使得体育在抽象游戏中

别具一格。

就大多数游戏来说，可（复）述性是所生成事件特定性质的一种功能。很容易叙述你的《模拟人生》家人的历险——鲍勃如何因找不到工作而抑郁、房子如何着火、贝蒂如何报警救人——但却很难讲述关于将屏幕顶端掉落的各种形状的方块组合成整齐一排的故事。珍妮特·默里对游戏《俄罗斯方块》的讽喻式解读，并非是对特定一次游戏的叙述，而是按其无时间性规则的界定对该游戏的一种主观性阐释。别的玩家可能对该游戏做全然不同的阐释，但最有可能的是，他们根本就不做任何阐释。游戏若要激起具体的重述，若要成为叙事性设计，其行动的旨归就必须不仅仅是输赢，而是完成具体的目标。因此，内容就不能是在棋盘上将三子排成一线，也不能是将球踢进网中，但可以是盗车或开车追逐银行劫匪。首先，游戏必须发生在一个虚构世界里，而不仅仅是在赛场上。虽然重述不能同实况游戏体验相混淆——玩家和渔夫一样，往往对自己的本事夸大其词——但重述意味着玩游戏过程中产生了具有叙事内容的心理行为。玩家通过心理上建构游戏的进展故事，从过去错误汲取教训，为未来行动规划策略。讲述关于游戏的故事的动力越大，
193 就越意味着以叙事的方式体验游戏。

图 8.1 表示抽象游戏与叙事游戏的对比，溯源到两种人类行动的区分：实用型与戏玩型。实用型行动的目的是保证生存（比如，获得物质商品），而戏玩型行动（玩游戏）的目的是提供娱乐。按照赫伊津哈的说法，戏玩型行动发生在自己的时间和空间中，无涉物质利益（1955：13）。但是，它们的支撑却是来自现实世界里发生的姿势，正如虚构世界里戏剧人物的行动是由舞台演员的姿势所支撑一样。因此，戏玩型行动必须解析成物理的和符号的、针对具体游戏的成分。这种针对具体游戏的成分或是模仿其他行动，或者形成一个种类，其在游戏之外并无对应物。模仿性的戏玩型行动，反过来又可以模拟实用型或戏玩型行动：第一种情况的代表有儿童过家家游戏和我所谓的叙事类电脑游戏；第二种

情况的代表有模拟其他游戏的游戏，诸如国际象棋、围棋、足球、高尔夫的电脑版。虽说这种模拟类游戏大多涉及抽象游戏，但是，某一天先进的计算机技术模拟以前的叙事性电脑游戏，也不是不可能的。这种情形的例子也许是第一人称射击游戏的全身版，发生在虚拟现实或是延伸现实之中。于是，游戏要表达一个故事，就必须或是模拟实际型行动，或是模拟其他模拟这种行动的游戏。

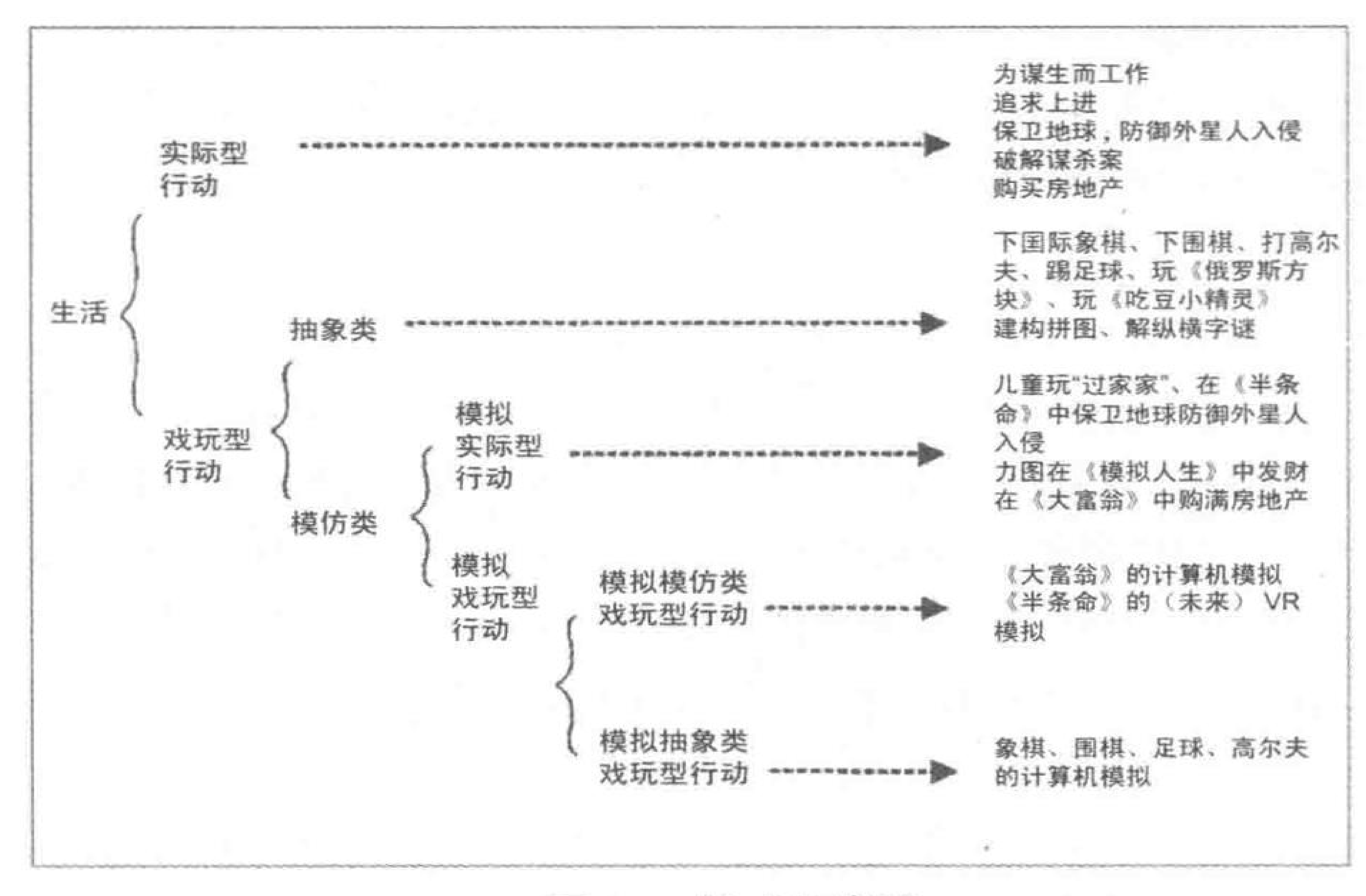


图 8.1：游戏的类型 194

审美与功能问题

反叙事主义学派围绕游戏领地建立起防护墙，理屈词穷之时就转向审美论调：埃斯本·阿尔瑟斯所写的，"历险游戏很少含有好的故事"（2004a：51），显然是承认了叙事主义：毕竟蹩脚的故事依然是故事，除非将美学和可述性纳入叙事定义。杰斯珀·朱尔所写的"若详细重述完成《半条命》所需的漫漫征程，将会是极度乏味的"（2001：5），显然

对这一事实置若罔闻，即人们也不特别在意详细重述小说或电影。

2001 年，超文本的倡导者与理论家马克·伯恩斯坦向游戏界发出了挑战：给我找一款游戏，能够（像文学那样，推而广之，像文学超文本那样）诉说严肃的人文关注，比如，性别问题。[7]是否有些游戏能迎接这一挑战，是个见仁见智的事情，但这个问题泄露了一种暧昧的欲望，想在游戏和文学叙事中寻求同样的快感，将二者遵从类似的评价标准。不讲故事的游戏也能提供恰当的文学素材，让玩家沉浸在其虚构世界的命运之中，因为进入一个世界、在世界中行动、控制该世界历史的这种刺激，弥补了优秀文学所提供的智性之挑战、情节之巧妙、人物刻画之错综复杂。游戏产业对受众数量的追求及其固步自封的做法，部分解释了它何以一直执着于墨守成规的叙事主题和程式，诸如中世纪奇幻、科幻小说、惊险片、恐怖片、推理小说。这些叙事文类重视行动、背景、外表奇异的想象性生物，比“高雅”文学更适宜游戏的互动性质与基本的视觉
195 性质，因为“高雅”文学聚焦存在关注、心理问题、道德困境。文学追求含混的灰色地带，而游戏和通俗文类则擅长创造“好人”对“坏人”的摩尼教世界（Krzywinska，2002）：倘若玩家得考量他们行动的道德性，那么游戏的节奏就会严重受损，就更不用说策略魅力了。

许多评论家将创造好的游戏故事之艰难——不一定要和《哈姆雷特》相媲美，但是起码也得和通俗文化之小说和电影一样引人入胜——归咎于互动性与叙事性之间的内在不兼容。按照游戏设计师格雷格·科斯蒂基安的说法，“创造‘讲故事的游戏’（或具有游戏元素的故事）是方枘圆凿，是妄图综合游戏与故事之间的格格不入。”（online：9）如第五章所述，叙事设计与互动性（或游戏玩法）冲突的根源，在于很难将自下而上的玩家输入同自上而下的叙事脚本结构整合起来：如果玩家的选择过于宽泛，就不能保证叙事连贯；如果选择太狭隘，游戏将索然寡趣。然而，冲突也可以视为挑战，冲突的解决可视为艺术伟业。科斯蒂基安对这一境况作了如是展望：

> 恰恰是因为二者——游戏与故事——相互对立，它们之间的空间发酵出了妙趣横生的游戏—故事混合体。然而事实是：游戏与故事对立，二者的完美调和非常艰难……是否因此设计师就要避免将故事注入所设计的游戏中？绝非如此；过去的努力已见成效，产生了有趣而又成功的游戏。不过，设计师需要做的，是明白他们并不是在创作故事；玩游戏本质上不是一个讲故事的媒介。（online：9）

对科斯蒂基安而言，游戏首先是游戏，不是故事，有趣的游戏玩法代表了唯一有效的成功标准；否则游戏设计师不妨转向写小说或电影剧本。当故事同游戏玩法产生冲突时，故事必须遵从于玩法，而不是相反。

如第五章所示，在许多种类的电脑游戏中，叙事设计不是玩家关注 196
的焦点，而是吸引玩家进入游戏的"情感钓钩"[8]。第一人称射击游戏尤其如此。一旦玩家专注于火线行动，他们通常忘却了自己是恐怖分子还是反恐人员、是防御外星人的地球保卫者还是征服地球的外星人。一旦故事完成了诱饵作用，就从玩家的心里消失了，为竞争的肾上腺素迸发所取代。

叙事的这种辅助作用，比前面提到的叙事学考虑，更好地解释了游戏同小说与电影等传统叙事文类之间的对立。然而，将故事用作手段实现目标而不是为了故事而展示故事，游戏并非是唯一的这种文本类型：布道、哲学写作、政治演说、广告每每通过寓言和叙事例证来表达它们的意旨。同样，歌剧中的歌词情节对音乐起支撑作用，尽管好的歌词能增强作品，但歌剧还是根据音乐而不是情节来进行评估。《魔笛》被誉为最伟大的歌剧之一，显然不是依据故事。如果歌剧或广告既能讲故事，又依然是歌剧或广告，那么，何以游戏不能做到？叙事并非一个排斥其他文类的文类，而不过是一种意义类型，广泛渗透在各种文化制品

中，游戏学家宣称游戏和故事构成相互排斥的范畴，表明他们不曾领会叙事的本质。游戏可以让叙事遵从游戏玩法，而不是让叙事成为兴趣焦点，这个事实很容易解释，只要承认叙事性的工具模式即可。稍微改动一下戴维·赫尔曼的措辞，我们可以说，使用这一模式的游戏是“为玩游戏而以叙事方式组织的系统”[9]。

然而，有些游戏叙事更加难以忘怀：认真的象棋玩家，可能并不在意他们的棋子是叫国王和王后，还是叫阿猫和阿狗；射击类游戏让人记住的，是其武器的精良而非具体的任务；但是，如斯图尔特·莫尔思罗普所言，在《古墓丽影》中，你若用“不那么情色的身体”（2004：47）来置换劳拉·克劳馥，就不可能不对游戏体验造成重大影响。另举一例，《哈利·波特》电子游戏的魅力，在于解决游戏所提出的难题，也同样在于
197 置身虚构世界，与钟爱的人物为伍，做一些熟悉的活动，如魁地奇比赛。通过不同程度上诉诸策略思维和想象力，电脑游戏乃一门在叙事与游戏玩法之间进行妥协的艺术。倘若设计师真要讲述动人的故事，他们干脆写小说和电影剧本，而不是创作游戏。倘若规则像象棋和围棋那样富有创意，我们就不需要叙事。但是，俗套的故事可以通过有趣的玩家行动得到救赎，在规则层次上缺少原创性的游戏可以通过叙事包装得到改善。在设计游戏时，玩法和叙事相互弥补彼此的缺憾。

叙事性的工具模式之思想，说明了何以俗套的游戏故事也能行之有效，而无须企及文学的审美魅力，但这并未公平对待电脑游戏的多样性和玩家趣味的多样性。沿袭柏拉图的思路，罗杰·凯鲁瓦（1961）区分了两类游戏：竞戏和嬉戏。竞戏对应于杰斯珀·朱尔所谓的“原型游戏情景”，通过以下条件来界定：（1）原型游戏是基于规则的；（2）有一个变化的、量化的结果；（3）结果被赋值（输或赢）；（4）玩家投入精力来左右结果；（5）玩家对结果有情感依附——想赢怕输（2005：36）。[10]嬉戏则是自由游戏，没有量化结果，特点是“乐趣、动荡、即兴、幻想”（Motte，1995：7）。竞戏常见于棋盘类游戏、体育和许多电脑游戏，尤其第一人

称设计类，而嬉戏的代表则是为了想象性体验而玩的游戏，如儿童的过家家、游乐场活动、玩具的使用、狂欢节的越轨，在电子游戏中的代表则是所谓模拟类（《模拟城市》、《文明》、《模拟人生》），在这类游戏中，玩家管理一个复杂的系统并观察其行为，而不是要通关或击败对手。[11] 计算机对人类娱乐的重大贡献就在于，让竞戏和嬉戏组合在同一游戏环境中——凯鲁瓦曾认为这种组合是不可能的：在他看来，游戏或是基于规则，或是要求假装相信（1961：8–9）。

在一篇经典论文中，多用户地牢游戏设计师理查德·巴图将虚拟世界的居民分成四大类型的玩家：杀手型、成就型、社交型、探索型。[12] 这 198
些标签固然让人望文生义，但还是引证巴图以管窥这四种类型：

> 成就型将积分和升级视为主要目标，一切都最终服从这点……杀手型醉心于将自己强加他人之上……［他们］攻击其他玩家，旨在摧毁其他玩家的化身……社交型的兴趣在人以及人们说些什么。游戏不过是个背景，玩家身上发生事情的一个共同场地……探索型对解释游戏的内在机制乐此不疲……真正的乐趣唯一来自发现与制作现存的最完整的一套地图。

杀手型和成就型主要是**竞戏性**玩家，社交型和探索型则是**嬉戏性**玩家。我们可以预料，这四类玩家对叙事的态度具有显著性差异。杀手型和成就型可能会将游戏—故事视为很快忘却、可丢弃的商品，益处仅仅在于为游戏进展提供线索。社交型会交流关于游戏世界的故事，演出他们自己发明的小叙事脚本，总体上通过角色扮演写进游戏的叙事设计来享受演出。至于探索型，他们会把游戏世界视为一个空间，充满有待发现的故事：说明风景特征的传说、非玩家人物关于人们和地点的闲谈、通向新领地的土著人的知识。探索型玩家在玩《模拟人生》之类的自生游戏时——没有内置脚本的游戏——他们的快乐是从系统中获取新的

故事，以弄清系统如何运作的。

叙事远非总是屈从玩法，有时也是玩游戏的目的。在网络和单人游戏的虚拟世界里，许多玩家通过“游戏攻略”——网上张贴的解决办法——来完成游戏所设的任务。对这些玩家而言，沿着追寻的故事线索按图索骥，在此过程中看见更多的虚构世界，比亲自解决难题更为重要。游戏摄影现象增加了游戏世界作为叙事环境的趣味。比如，《模拟人生》推出一款相机，让玩家能够保存游戏的屏幕截图。一些玩家将这
199 些屏幕截图拼成故事，为图像附加文本，并把结果张贴在此类专题网站上。[13] 故事不一定重述玩家在游戏时段所生成的事件。不过，已知有玩家操纵游戏，让产生的截图能够适合他们想要讲述的故事。从一个“为玩游戏而以叙事方式组织的系统”，《模拟人生》数据库被颠覆成一个“为讲故事而以游戏方式组织的系统”。这些表述描述了频谱的两端，可以容纳各种游戏类别和玩家偏好。

方法论问题

杰斯珀·朱尔最近已向叙事主义做出和解举动，认可虚构世界之概念：“虽然所有游戏均有规则，但大部分的电子游戏也投射一个虚构世界。”（2005：121）[14] 对叙事学家（或者说，至少对认知主义学派的叙事学家）而言，一项文化制品要满足叙事性之语义条件，所需的一切就是描绘一个虚构世界，该世界因智能行动元的行动在时间中演化，而且没有哪个游戏学家能否认游戏世界呈现了这些属性。原来，游戏学家和叙事主义者（如果可以为这个笼统的派别说几句的话）之间的争端，更多的是纠结于术语“叙事”的范围而不是游戏的本质，毕竟，没听说有哪位叙事主义者宣称游戏和小说、电影是一回事。但是，无论我们说“叙事”还是“虚构世界”，这两个术语描绘了游戏学所不能再回避的电子游戏的一个维度：沉浸于另一现实的那种刺激。

目前为止，游戏研究的标准叙事进路是对改编自电影或文学叙事的游戏作比较研究，或者反之，对改编自游戏的电影作比较研究，不过略微少见。但是，如下列清单所示，叙事概念对这一新学科做出了更为“游戏学的”、更以游戏为中心的贡献。

1．考察叙事的启发。如萨伦和齐默曼（2003：396）表明，创造游戏—故事，而不是列举一系列抽象的规则，是促进学习过程的有效方式。倘若屏幕上的物品是一个抽象的形状，我们就必须从用户手册学习如何操控它；但如果它看起来像一辆汽车，而且置身于一个同汽车相关 200
的叙事情景，那么用户就会知道可以用它来在游戏世界里运动，比如逃避敌人。

2．探索叙事在电脑游戏中的各种作用及显现。

· 设计进游戏里的叙事脚本

· 玩家通过自己的行动写就的叙事，在内置脚本所提供可能的范围内将特定事件序列现实化

· 吸引玩家进入游戏的叙事（介绍游戏的过场动画与背景信息；包装盒上的文本）

· 回报给玩家的叙事（圆满完成任务后的过场动画）

· 非玩家人物讲述的微型故事

·（具有记录装置的游戏）：玩家从游戏所提供的素材中制造的叙事

3．描写游戏叙事的各种结构类型。譬如：**晋级叙事**（Juul，2005：72–73），流程图结构，玩家遵循一个固定的、线性主导的叙事脚本，穿越离散的关口；**自生叙事**（Salen & Zimmerman，2003），游乐场结构，玩家在一个充满叙事可能性的世界里自行选择目标和行动；**发现叙事**，推出两层次的故事：“一个是玩家在探索游戏空间、解开谜团的过程中所控

制的相对无结构的故事；另一个是前结构化的但嵌入在场面调度中等待被发现的故事。”（Jenkins，2004：126）

4. 考察游戏故事如何向玩家动态呈现。故事的哪些部分通过非互动性过场动画自上而下地讲述，哪些部分通过玩家在游戏世界采取正确的行动，或获取正确的信息才能发现，哪些部分通过玩家选择自下而上地出现。玩家的行动是情节不可或缺的一个部分，抑或仅仅是进入空间以显示更多故事的一种方式？如果玩家只能逐渐了解其化身，那么当还不完全了解化身时，他如何能为该人物采取有意义的行动？在化身同非
201 玩家人物的对话中，哪些因素具有游戏学功能（就是说，提供解决难题的线索）？哪些因素服务于叙事功能而让人物和虚构世界血肉丰满？

5. 凭游戏规则绘制虚构世界及其物品的地图。我们可以区分几类游戏物品，以及物品同规则之间的关系：（1）虚构世界内部物品，附有规则。玩家可以操控它们，它们履行策略性和想象性功能——肯德尔·沃尔顿所谓的“假扮游戏的道具”。不过，规则可以也可能与物品的性质不一致，如后文所示。（2）虚构世界内部物品，无规则约束。玩家对它们无能为力，它们的功能纯粹是想象性的。它们是对等于巴特的“现实效果”的电子游戏。（3）虚构世界外部物品，附有规则，如菜单按键。这些物品的功能纯粹是策略性的。理论上可以有不受规则约束的虚构世界的外部物品，但这些物品没有用途。

6. 评价游戏玩法同叙事之间的联系。同一规则系统是否能以多种不同的方式叙事化，抑或是规则同叙事之间存在一个有机的、必然的联系？[15] 向玩家呈现的难题是出自叙事主题还是任意地贴在叙事主题上？（比如，《神秘岛》游戏的批评家认为，待解难题和解题所展现的游戏故事之间几乎没有联系。）当玩家解决难题时，是否理解了导致解决的行动的叙事逻辑，抑或对玩家而言，解决难题的行动看起来是随机的？

7. 探问规则以及规则所创造的事件同虚构世界是否一致。比如，何以在《模拟人生》中你必须为商品付钱，但冰箱里却总是有食物，即使

银行里没有余款？如朱尔所说，

> 在很多情况下，虚构世界给人一种印象，可能很多事情都没有按规则执行。相反的情况是，虚构世界并没有暗示玩家预期规则所允许的一些行动。20世纪90年代的许多第一人称射击类游戏推出装有急救包的木条箱以及玩家无法捡起的其他物品。对菜鸟 202
> 玩家而言，这是不可理喻的，表征并没有做出提示：只有训练有素的、熟谙游戏文类的玩家才心领神会。（2005：179）

在游戏研究中采用叙事概念，主要原因是要应对电脑游戏的想象维度——如果只是关注规则、解决问题、竞争，就会忽视这一维度。如前所示，与标准棋盘游戏和体育比赛相比，电脑游戏的重大创新之处在于，让策略性行动同假扮在同一环境中结合起来了。目前为止，游戏学家的思路太倚重具体类型的玩家视角，即“铁杆游戏者”，他们的业余时间主要花在游戏上，以冷酷的竞争精神玩游戏，通晓系统，以至于能修改规则或编写新的关口，熟谙游戏结构和规范，以至于能径直进入，“无须游戏指导、开场动画、游戏中的过场动画”（Salen & Zimmerman，2003：411）。然而，巴图的玩家类型学表明，并非所有的游戏玩家都是杀手型和成就型，甚至青睐竞戏超过嬉戏的那些玩家，也并不一定就对游戏世界的特定体现无动于衷。我并不是要提出文学思路，将叙事脚本同游戏规则割裂开来，以研究其内在审美品质（不过这一思路是合理的，如果游戏叙事能上升到适当的审美等级）；而是提出一种功能性游戏叙事主义，研究作为假扮领域的虚构世界如何同作为行动空间的游乐场相联系。通过将游戏玩法的策略维度同虚构世界的想象性体验联系起来，这
一进路应该能够公正对待电子游戏的双重性质。 203

第九章
越界机器

越界，是早在17世纪就有描述的修辞格和叙事辞格，[1] 现已成为后现代文化和当代批评话语所钟爱的一个概念玩具。本章拟探讨它与计算机的特殊亲缘性，以及它在数字文化中的多重表现形态。然而，在论及计算机之前，不妨先行概述其他领域的越界活动，就从其文学家园说起。

叙事

为解释越界概念，我将诉诸堆栈（stack）隐喻（图9.1），任何计算机程序员都对这个隐喻了如指掌。[2] 堆栈乃一多层次的数据结构，其成分处理顺序是后进先出，与先进先出的队列处理顺序正好相反。热拉尔·热奈特以故事层次的思想来描述故事之内的故事增殖现象，为计算机堆栈提供了一个叙事学等价物。任何基于语言的虚构叙事至少涉及两个层次：一是现实世界层次，作者同读者交流，二是一级虚构层次，叙述者同受叙者在想象世界里交流。每当一则叙事生成另一则叙事，就向

叙事堆栈增添了又一个层次。这一过程被称作**框架**(framing)或**嵌套**(embedding),但为了避免混淆隐喻含义,我不使用这两个术语。 204

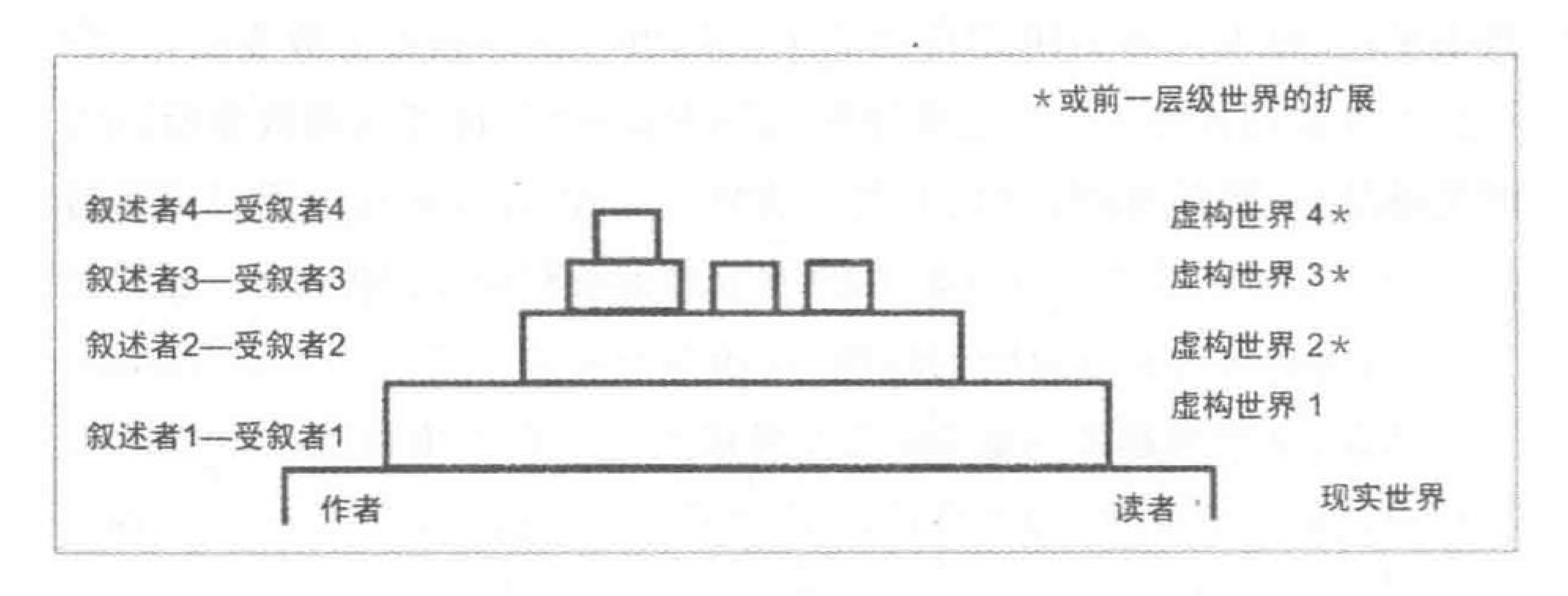


图 9.1:叙事堆栈

层次之间的边界有两类:言外型(illocutionary)或本体型(ontological)。第一种产生于文本内故事讲述者将故事呈现为确凿的事实时,如新进场人物解释其之所以入场的情形。此时,边界标志着说话人的改变,但所表征的依然是同一个世界。第二种产生于故事作为虚构讲述之时,既造成叙述声音的改变,又造成世界的改变。这种情况下,读者必须重新将自己置于新的虚构世界的中心,并从头开始建立虚构世界的心理意象,而不是把该世界看作前一个层次世界的扩张。将一个新故事推到堆栈的顶端,打断了当前故事,并把读者的认知活动一分为二:一是最高层次的故事,总是处于注意力的中心;二是低层次的未完成故事,仍然处于心理的后台。这种对注意力的划分解释了为什么叙事堆栈鲜有超过三四层。

当一个故事完成,就从堆栈中弹出,叙述返回到前一个层次。叙事堆栈,就像电脑操作系统所维护的堆栈,必须以与建构时相反的次序来拆解。叙事从第三故事层次跳到第一层,而不重返并关闭第二层次的故事,逻辑上就产生危险。以《一千零一夜》为例,该作品堆栈异常之高:

在第一个虚构层次上，文本讲述谢赫拉莎德和苏丹的故事。在第二个虚构层次上，谢赫拉莎德的讲述产生了“巴格达三女郎”的世界。在这个
205 故事里，三位女士各自讲述自己的生活故事。在阿美娜的故事里，一个年轻人做着同样的事。当这个年轻人结束叙述时，读者预期叙事返回到阿美娜故事，然后再回到“巴格达三女郎”主故事，并从这里返回到谢赫拉莎德和苏丹的故事。从年轻人的故事跳到谢赫拉莎德的故事，悬置其他故事，会造成对叙事封闭的违背，且违背读者的预期。

然而，文学因越界而繁荣，当今时代尤其如此。堆栈因其严格的边界和固定的处理次序，为越界活动提供了一个特别诱人的目标。越界是一种操作，叙事借此来挑战堆栈结构。词源学告诉我们，该术语由两个希腊词根组成：前缀 meta，意思是“之上或包含”，后缀来自动词 lambanein，意思是“抓取”。越界就是跨越层次不顾边界的抓取动作，将属于顶端的东西移到底层或者相反。虽然叙事学家尚未建立系统的越界类型学，当下文献中对该术语的使用仍可归于两大范畴：（1）修辞型，由热拉尔·热奈特所描述，[3]（2）本体型，由布赖恩·麦克黑尔结合后现代叙事所描述。

在 20 世纪以前文学中，所发现的越界现象几乎都属于第一种类型。修辞型越界通过一个来自下级层次或向下级层次说话的声音打断当前层次的表征，但并不将顶层从堆栈中弹出。这一运作表示为图 9.2。热奈特通过引用狄德罗《宿命论者雅克》来说明这一修辞格：“什么阻止我嫁给主人给他带绿帽子？”（1972：244）。这个句子并非未来新娘说的，而是一个作者式形象说的，他想知道该为笔下的人物做些什么。另一例句来自约翰·福尔斯《法国中尉的女人》，作者声音可能是从堆栈的地面层次来看他的人物：“我创作的这些人物在我的脑海之外从未存在过。”（1969：80）戏剧中对观众的旁白构成另一个方向的修辞型越界：从虚构世界向现实世界。修辞型越界开启了一扇小窗，对各个层次匆匆一瞥，但几个语句之后就关闭窗户，这一运作以重申边界的存在而告

终。对幻觉的这种短暂打破，并不威胁叙事宇宙的基本结构。在修辞型越界中，作者可以**谈论**她的人物，将之呈现为她想象力的创造物而不是作为自主的人，但她并不和他们说话，因为他们属于另一个现实层次。交流其实预设了所有参与者属于同一世界；这就是为什么跟灵界说话一般被看作超常活动。

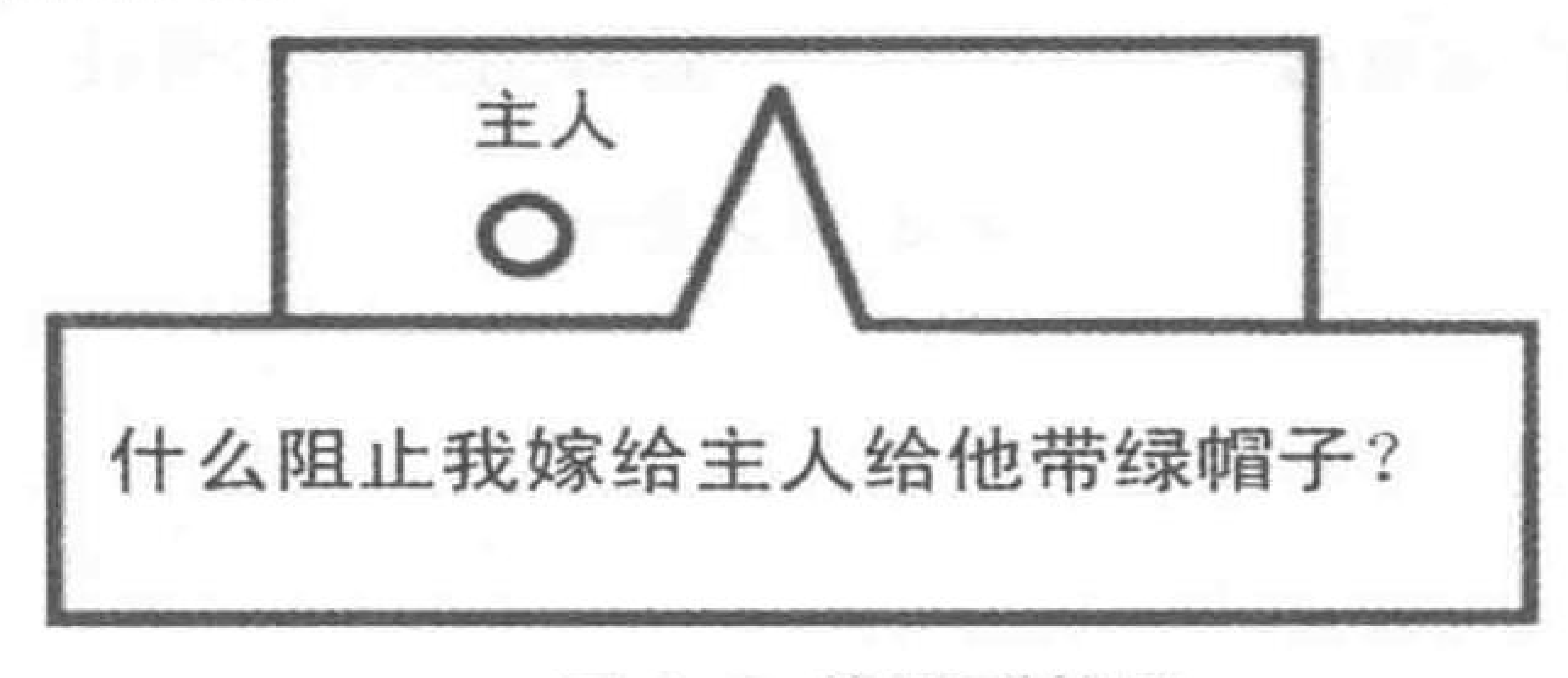


图 9.2：修辞型越界 206

修辞型越界维持了堆栈各个层次之间的区别，而本体型越界则在层次之间打开了一个通道，使他们相互贯通，或相互污染。毋庸讳言，这些层次必须通过我所谓的本体类型的边界来分开：两个迥异的世界之间的切换，如“现实世界”与“想象世界”，或“正常的”（或清醒的）心理活动世界与梦幻或幻象世界。尽管麦克黑尔不曾将越界区分为两类，但当他把该修辞格比作道格拉斯·霍夫施塔特在《哥德尔、埃舍尔、巴赫》（*Gödel, Escher, Bach*）中所描述的“奇异的循环”（strange loops）和“缠结的层级”（tangled hierarchies）时，他显然预见到了本体型运作。按照霍夫施塔特的说法：“当你假定的明晰等级层次出乎意料对折成违背等级的样子时，就产生了缠结的层级。”（1980：691）在叙事作品中，当一个存在物同时属于两个或以上层次，或从一个层次迁移到后一个层次，造成两个单独的环境混合时，本体层次就会纠结在一起，这种运作的叙事堆栈后果表示为图 9.3。不妨把修辞型越界比作良性瘤，不影响周边组织，把本体型越界比作侵袭性生长，破坏这些组织的结构。 207

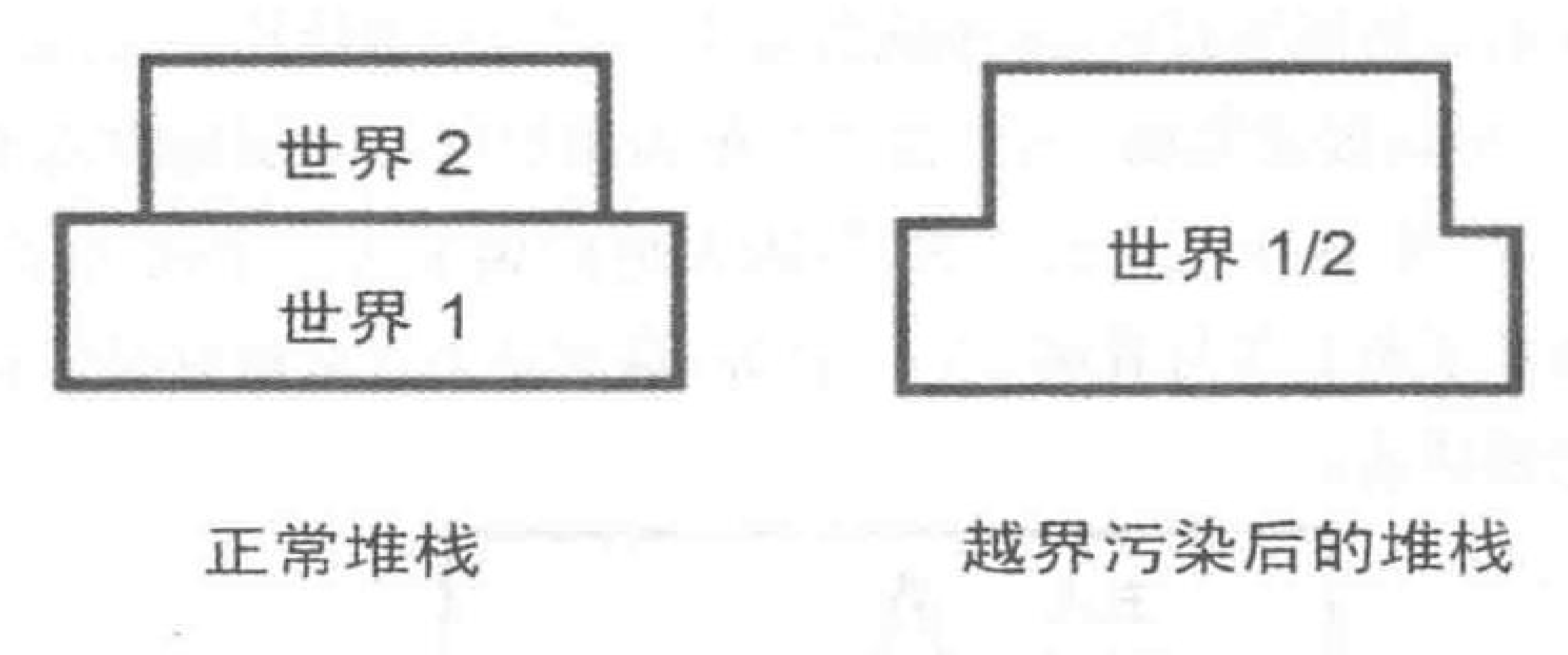


图 9.3：本体型越界

本体型越界的经典例子是伍迪·艾伦的短篇小说《库格玛斯风流史》（*The Kugelmass Episode*）。故事的主人公拜访一位精神分析师寻求解决问题，精神分析师提议借助一种特殊的机器将他穿越到他所喜爱的小说世界里。库格玛斯选择了福楼拜的《包法利夫人》，开始了与女主人公的一段恋情。这让长青藤联盟的文学教授们非常苦恼，因为他们在课堂打开书本准备讨论时，却发现爱玛·包法利在和一个纽约犹太人做爱，而不是和鲁道夫或莱昂私奔。通过越界运作，这个想象的爱玛迁移到虚构的库格玛斯现实世界，而这个虚构的现实的库格玛斯又迁移到从他的视角而言的想象的《包法利夫人》的世界。我们是否应该说，当爱玛访问一级虚构世界里的纽约时，她成为了现实，或者说，当库格玛斯到福楼拜小说中的法国拜访爱玛时他成为了虚构？两个层次纠结不清，成了个莫衷一是的问题。本体论越界的另一个情况是，作者与人物在同一空间相遇和互动，比如皮兰德娄的《六个寻找作者的人物》，人物企求作者将他们的生平改编成一出戏剧，再如约翰·福尔斯《法国中尉的女人》，作者替身同其小说主人公乘同一节火车车厢旅行。

表征本体型越界的另一种方法是，通过蛇咬自己尾巴的意象，对奇异的循环概念做一种字面表述。根据霍夫施塔特的说法，奇异的循环
208 现象“产生于向上（或向下）穿过某个等级系统的各层次，却意外发现自己回到了开始的地方。”（1980：10）尽管奇异的循环大致相当于缠

结的层级，但有些叙事情景更容易通过第一个意象来描述，而另外一些则需要用第二个意象描述。两个模型都同样能够描绘的一个例子是，胡利奥·科塔萨尔那篇非常短的小说《公园的连续性》（*Continuity of Parks*）。故事里，一位读者人物专注于一篇小说，小说讲的是一个妇女和她的情人密谋杀死她的丈夫。故事中书里的人物起初是呈现为二维文学创造物，但读者—人物的想象逐渐使他们丰满起来，成为活生生的三维个体。当读者沉浸到极致，虚构与现实的边界坍缩了，读者成了谋杀的受害者。奇异的循环模型解释这一现象，宣称堆栈折回了自身之上，顶层变成了地面层，而缠结的层次模型会说，读者的世界和书的世界相互坍缩。虽然两个模型在形式上对等，但是，当越界涉及公然的自我指涉——这个现象后文再述——奇异的循环意象更加有效，而缠结的层级能更好地解释人物在各本体域之间旅行的那些情景。尽管所有越界现象或许将读者的注意力吸引到各种现实的堆栈上来，这种堆栈限定了虚构文本的结构，但是，只有它们的一个子集提供了**字面意义上的**自我指涉。

所讨论的这些例子中，受到高一层次事件影响的所谓现实，并非读者和作者所处的那个世界，而是虚构宝塔的第一层。故事能够表征虚构读者为虚构小说的主人公所谋杀，但现实世界作者要杀死现实读者，唯一的办法是非文学手段，比如，在书页之间喷洒炭疽。换言之，叙事堆栈的现实底座，即地面零层世界，仍然免于越界现象的侵扰。虽然霍夫施塔特没有使用术语“越界”，但得出了相似的结论，宣称在埃舍尔蚀刻版画的“奇异的循环”中，比如两只手互画的情况，只能通过假定艺术家和旁观者处于系统之外，悖论才能得以解决（1980：716）。 209

堆栈的现实世界基础受到的这种保护意味着，与修辞型越界不同，本体型越界同现实主义框架不兼容。众所周知，在日常生活中，我们永远也不可能遇见爱玛·包法利，也确实毋需害怕虚构的凶手。既然本体论僭越不能涉及现实的地面层次，那么，根据类比，他们就不能出现

在宣称尊重现实世界的逻辑和物理规律的虚构世界里，除非限制在混淆现实与想象的癫狂个体的私人领域，如堂吉诃德。越界并未挑战我们关于我们所处世界的心理模型，而是代表一种尝试，将虚构帝国扩张到想象能及的宇宙中最遥远的世界。奇幻作品在当下的繁荣证明了，文学在撤销现实世界物理规律、将新物种引入虚构世界方面，所向披靡，如半兽人或霍比特人；然而，对逻辑规律的逾越，则是个非常棘手的运作，因为，如翁贝托·艾柯（1979）所言，倘若矛盾进入虚构世界，那么每个描述性陈述将同时既为真又为假，读者就不可能想象一个具有稳定属性的具体宇宙。虽然越界否定某些基本的逻辑区分，但将不稳定限制在某些对立类型，且并不将虚构世界置于完全的混乱中。越界小说的人物可以在特伦斯·帕森斯（1980）所谓的核外属性的——现实的或想象的——层次上逾越矛盾律，但在具体的、核心属性的层次上仍然是连贯的：《公园的连续性》的读者—人物可以同时属于两个互不兼容的世界，但在每个世界里他或是死的或是活的。

虚构包含矛盾，以及虚构中的现实地面层次仍然受到假扮现实保护这一事实，将越界的文学表现形态转换成一个相对无伤大雅的游戏，至少当我们字面解读而非讽喻式解读它们时如此。让—玛丽·谢弗和约翰·皮尔（2002）业已注意到，越界更适宜“喜剧和反讽”效果，而不是
210 “悲剧和抒情”效果。[4] 但是，越界绝不只是后现代小说家的一个招数，它所威胁的边界还涉及除（虚构）现实与想象之外的其他领地。任何等级系统都可以被跨越，无论这些层次是修辞性的还是本体性的、视觉的还是音乐的、社会的还是技术的、空间的还是时间的、语义的还是认知的。如霍夫施塔特对奇异循环现象的讨论精彩地证明了，越界不仅出现在艺术中，而且也见于逻辑、数学、语言、科学。当越界出现在这些学科时，会造成比玩笑性颠覆叙事逻辑更令人不安的认识论后果。即使下一小节描述的越界过程并不一定就使逻辑、数学、科学方法失效，它们也必定就这些思维模式的极限提出令人困扰的问题。

数学、逻辑学、实验科学

越界的认识论含义的最著名例子，是维也纳数学家库尔特·哥德尔在其1931年论文“论形式上不可判定的命题”中提出的定理。该定理旨在论证，满足一定条件的任何形式数学系统——诸如能做高一层次推理，即关于自身的推理——或是不完备的或是矛盾的。当一个系统包含无法证明的真命题时，它就是不完备的，而当它的命题同时为真和假，违背矛盾律时，它就是矛盾的。霍夫施塔特在介绍哥德尔方法时论证道，证据是基于类似于埃庇米尼得斯悖论的思想，这个著名的克里特哲学家发表了一个不朽的判断：所有克里特人都说谎。既然埃庇米尼得斯是一个克里特人，那么他生就说谎；因此他说了谎话；但是，如果他是在说谎，那么克里特人就是诚实的；因此他又说了真话；如此等等，形成无限的系列或反转，代表了一个莫比乌斯带的逻辑对等物。该悖论的越界维度在于这一事实，即，该话语是自我指涉性的，这个特征在其凝缩版本中更为清晰——“这个句子是假的。”在正常情况下，这类语句指向另一个句子，例如：“这个句子是假的：‘地球是平的。’”外部指涉的情况可以表示为一条蛇（“这个句子是假的”），这条蛇咬着另一条蛇（“地球是平的”）。第一个句子被想象的说话人主动用来表达一个命题，而第二个句子仅仅是作为命题行为的内容被提及。相比之下，在自我指涉 211
的情形中，这条蛇咬住了自己的尾巴，因为同样的语词既被使用又被提及。于是，自我指涉坍缩了使用与提及的哲学区分。

哥德尔定理的隐含目标是伯特兰·罗素和阿尔弗雷德·诺斯·怀特海的里程碑项目《数学原理》，以及任何等价形式系统。霍夫施塔特解释道：“《数学原理》乃从逻辑学、集合论、数论中祛除奇异的循环之魔的庞大演练。”（1980：21）为保证逻辑层次的严格分野，形式系统中应该禁止自我指涉，且这些系统应该只允许以元语言来谈论语言。倘若这些限制应用于自然语言，如法语或德语，就必须发明一种全新的符号

体系来界定词典里的词汇。这种做法有可能避免词典里的臭名昭著的循环,但要付出无限递归的高昂代价,因为这个元语言的语义学只能用元语言来规定,而它又要求自己的元语言。作为一个悖论学科,语义学必须在无止境积累层次和混淆层次的进退两难之间做选择。然而,在形式数学系统中,不可避免地要出现越界的奇异的循环。哥德尔的论证是,通过完全合法的操作,可以让《数学原理》之类的系统生产克里特人命题,这些命题当作假时假亦真,当作真时真亦假。为得出这一结论,哥德尔引入一个数字编码系统,让系统公式有可能同时提供一个数论定理和一个关于自身作为系统定理地位的陈述。这个公式是在系统中严格导出的,因此应该被看作系统里的一个真值,可以通过以下语句来释义“我不是一条定理”。既然公式的真值地位是无懈可击的,它的存在就提供了两个选择:如果它不是作为一个有效定理被接受,就构成一个无法证明的真值,那么系统就是不完备的;但如果该公式作为定理被接受,那么系统就允许矛盾。越界是一个癌症,从内部吞噬极权数学系统的野心。但是,这个癌症并不特别具有侵略性,虽然无法治愈,却不会杀
212 死患者。数学逻辑并未摈弃它的那些基础概念,仍然有真理有待发现和证明,仍然有定理有待增加到形式数学系统中。

也正是通过越界论述,一些20世纪的物理学家提出了科学的极限。这些论述告诉了我们什么?那就是,科学的客观性,预设了观察者和被观察现象之间的严格分野,此乃部分的乌托邦理想,因为在某些情况下,实验过程改变了实验对象。

这一看法体现在著名的思想实验“薛定谔的猫”(Schrödinger's cat)。薛定谔的故事灵感来自一个广为接受的事实,即,亚原子粒子的行为——量子力学的研究内容——无法绝对确定地预测。布莱恩·格林解释说:“倘若以绝对相同的方式不断重复一个关于电子的特定实验,那么,**不可能**反复得到关于电子被测量位置的同样答案。”(1999:107;原文强调)我们可以确定一个亚原子粒子在一个具体位置被发现

的概率，但我们无法预测哪种可能性会实现。这些概率的总和被称作该粒子的**波函数**，对电子而言，它是通过著名的薛定谔方程来描述的。按照量子力学的哥本哈根学派的阐释（尼尔斯・玻尔、沃纳・海森堡、马克斯・玻恩），[5] 当进行观测时，波函数发生坍缩，这样，基本粒子被发现处于一个具体的位置，而不是处于波函数所预测的所有可能状态。然而，在观测之前，电子处于所有可能状态的叠加之中。薛定谔通过以下故事阐述了这一悖论：一只猫和一个铀原子一道被密封在一个箱子里，铀原子在特定时间段里有 50% 的几率发生衰变。作为一种量子现象，衰变无法预测。想象一下，如果发生衰变，毒气就被释放杀死猫。在打开箱子之前，原子既已经衰变又没有衰变，猫也处于叠加状态，同时既是死的又是活的。正是开箱行为或者送猫见了阎王，或者送她回到了自己的爱枕。

物理学家沃纳・海森堡因提出不确定性原理而闻名，[6] 按照他的说 213
法，“从‘可能’状态到‘现实’状态的转变，发生在观测行为的过程中”（转引自 Woolley，1992：221）。薛定谔的想象实验表明，世界被对其规律的研究企图所污染：不再是指涉物决定图像的内容，而是图像的建构决定了指涉物的行为。[7] 图 9.4 a 所表征的客观主义理想让位于图 9.4 b 的主观主义立场。

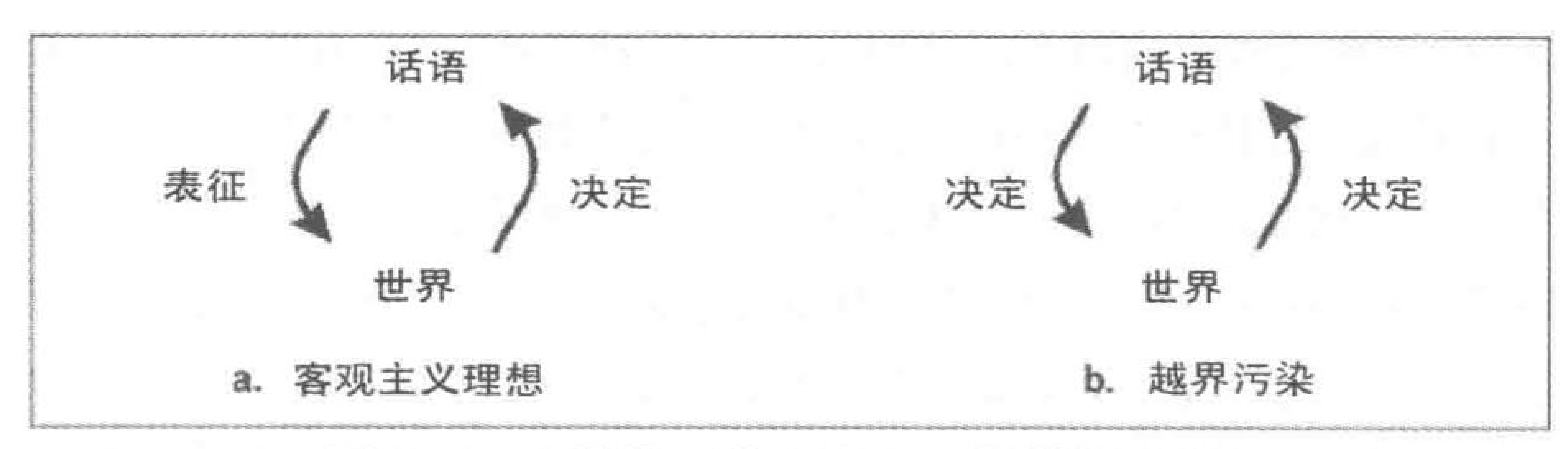


图 9. 4：a. 科学现实主义；b. 科学相对主义

在图 9.4a 中，因果和模仿关系的互补性质为图像赋予了稳定性：这里，世界决定了图像的内容，图像表征世界。相反，在图 9.4b 中，世界和

图像是通过同样的关系连接，它们以恶性循环相互决定，破坏了绝对区分的可能性。但是，薛定谔的猫以及海森堡的不确定性原理，则关涉位于现实最小尺度上的量子物理现象。如布莱恩·格林（1999：3）所言，理论物理学面临的主要问题是，基本粒子似乎遵循与大尺度现象完全不同的规律。根据霍夫施塔特的说法，不确定性原理应该保留在适当的语境中，没有什么能授权它归纳为“观测人总是干扰被观测现象”（1984：456）；在批判性科学元勘（critical science studies）中，这一表述已成为某种信仰条款。客观性可能捉摸不定，但仍然是一个正当理想，固然，某种程度或某些领域的越界污染不可避免，但这并不必然威胁到整个科学事业。

计算机科学

当阿兰·图灵发明后来以其名字命名的机器并奠定信息学基础时，
214 提出了一条定理，其证明在精神和方法上都非常接近哥德尔。这条定理证明所谓的停机问题是无法解决的。[8] 停机问题的解决在于建构一种算法，对于所有程序 P 和所有输入 I，该算法能够决定基于输入 I 的 P 程序的运行会终止，还是会导致无限循环。该算法本身是一个程序 PP，将 P 和 I 都作为自己的输入，并输出判定“正常终止”或“无限循环”。正是这种元程序的存在，使得没有必要实际运行程序来了解它们是否会在特定输入时戛然而止。由于程序至少原则上能运行一千年后明确终止或者永远运行，因此这可能是个有用的工具。我们将知道该程序是否值得运行，而无须等上一千年（只要元程序运行更快！）。然而，图灵定理的重要性主要还是理论上的。停机问题之不可解性意味着，存在着图灵机无法运算的定义清晰的函数，因此最强大的计算机也无法运算。换言之，它对计算机科学所做的，就如同哥德尔定理对数学所做的。我不想深入图灵证据的细节，只想简要概述其越界机制，这使得它同哥德尔相

类似：一个程序翻译成数字编码，使其能对自身进行运算，这导致一个矛盾：如果程序在输入自身时终止，就进入无限循环，如果进入无限循环，就明确终止。因此，算法 PP 至少在一种情况下失效。

计算机特别容易偶然造成或陷入奇异的循环和缠结的等级，因为其二进制语言无法将程序指令同输入数据区分开来，也不能清楚地标记数字和字符之间的区别。以二进制序列 01100001 为例。该字符串可以被机器解析为一条指令（比如将处理器的内容左旋或右移），或阐释为一个数字（十进制数字 97），或阐释为一个字母（小写的 a）。因此，计算机将数值或字符数据作为程序指令来执行，或者相反，程序被当作输入数据来处理，这些都并非不可能发生。甚至可以让程序将自己的结构存 215
储在它自己所处的内存段，于是覆盖自己的代码，并以垃圾数据取而代之。这种自我修改的程序在第二次迭代时会产生非常奇怪的结果。这种灾难通常通过操作系统和程序编译器或解释器来预防。操作系统将内存分区，部分给数据，其他的保留给指令，这样程序员就无法让程序覆盖自身（除非采用 BASIC 语言中“peek”与“poke”之类声名狼藉的指令），而编译器或解释器则检查数据的兼容性，不允许用户把两个设置为字符数据的变量相加。然而，熟谙系统内在组织的黑客都知道如何规避这些安全特征。比如，病毒就是隐藏在数据文件中的指令。用户一旦不经意间激活它们，这些越界生物就不顾机器架构的各个层次，肆意复制自己，感染其他文件，在系统中制造混乱。它们可能比数学和量子物理学里奇异的循环更富有侵略性，只不过在科幻小说（即尼尔·斯蒂芬森的《雪崩》）中，它们才穿过屏幕感染用户。

在一个更加正面的领域中，正是借助反馈循环的越界过程，人工智能才有能力创造自生系统，也就是说，系统能够以不可预知的方式修改自身，或者创造能动态适应环境变化的对象。在反馈循环中，函数的结果作为输入值被循环利用，使该函数生成一个不断演变的系统。譬如，如果将函数 $f(x) = y$ 置于反馈循环，那么，第一次赋值得到的 y 值会产

生 x 值并第二次传递。正是同一值作为同一函数的输入和输出的这种双重作用表明了越界，不过赋值过程的各层次仍然是泾渭分明。[9]

使计算机欢迎越界同时也为其所伤的另一个侧面，是计算机架构的等级性质。计算机就像一系列机器的堆叠，底层机器异常复杂，只有专
216 业人士才能明白，顶层机器简单明了，让普通公众能够操作。(见图 9.5)

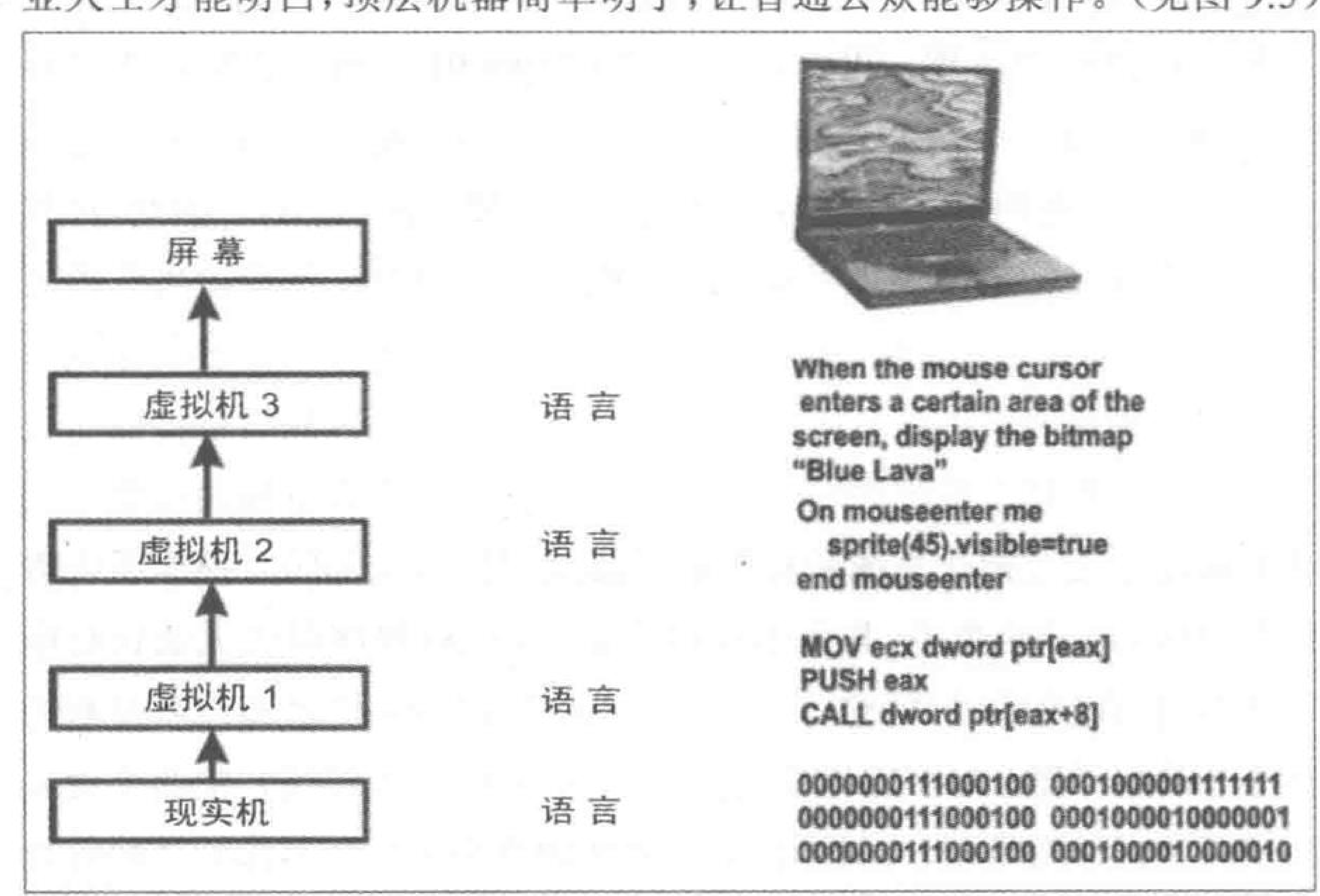


图 9.5：计算机架构

地面层次是"真实的"机器，由物理硬件组成。该机除了更换电子芯片之外无法改变，它只能理解以二进制代码编制的机器语言，为大量的行话叫"虚拟机"的机器提供支持，这些机器没有任何物质的存在。这些虚拟机器接受的指令以远比二进制代码更容易为人类用户理解的语言写成，比如标准编程语言（BASIC，LISP，Java，C）；越来越像自然语言的高层次语言（PROLOG，Lingo）；无须用户编码的点击与拖曳行动（如 Flash，Director 或 Dreamweaver 中所用的），或者有限的口语。发给虚拟机器的指令要想被执行，就必须通过编译器或解释器翻译成真

实机器的二进制语言。虽然虚拟机器没有物理存在，但对用户而言，它们不啻是真实机器，因为它们能让用户完成心中想着的任务，无须详细掌握计算机的组织和操作模式方面的知识。

计算机的分层架构本身并不是越界性的，无非和《一千零一夜》的 217
叙事堆栈相仿，然而，它为技术性质的越界运作（病毒、处理自身的程序），以及产生游戏和艺术效果的操作创造了机会。本章剩下的篇幅将用于讨论数字文本的越界和准越界特征。越界特征指牵涉矛盾的对层次的僭越，例如我所谓的“本体型越界”，准越界特征指对层次的一种戏耍形式，仍然同理性解释兼容，例如修辞型越界或错觉画效果短暂愚弄用户。换句话说，在真正的越界中，一个层次实际并明确地侵入另一个层次；在伪越界中，只是**貌似**侵入另一个层次，或者仅仅短暂侵入另一个层次。

代码诗歌（“代码作品”）

如图 9.4 勾勒的架构所示，所有数字文本的行为受制于看不见的程序代码。这种代码的存在提供了一种可能，下移一个层次，耍弄一下姑且称之为文本的“数字内衣。”这一姿态乃新媒介文学中被称作“代码作品”诗歌运动的规定特征。代码与文本的相互作用可能呈现多种形式，提供不同程度的越界污染。

从屏幕下挖出代码。通过类似文字处理软件的“按下显示代码键”之类的操作，数字文本能够对其生产代码提供管窥，然后返回正常显示。这种做法的一个例子是我与人合著的《符号摇滚》（*Symbol Rock*），[10] 一个多媒体 CD-ROM，用“指导者”程序制作。在文本的某一点上，用户通过点击平面图上的房间来探索一个废弃的牧场。但是，如果鼠标停留在一个隐蔽的热点时，屏幕就会显示生成该屏的“指导者”代码，以及对“指导者”代码的伪汇编语言翻译。对舞台背后这一瞥，显示文本是如

何制作的，但并未将代码呈现为艺术作品，也不质疑工具代码和艺术文本之间的区别。因而，这等同于我前面描述的修辞性越界。

218 **生产模仿代码的文本**。戏耍计算机等级组织的另一个方法是，创造人类语言和计算机语言的混合体。凯瑟琳·海尔斯（2002：50）称之为"克里奥尔化"（creolization），并举塔兰·米默特的《词符串至迷词串》的片段为例进行了说明。

> From out of NO.Where, Echo appears in the private space of Narcissus.tmp to form a solipstatic community (of 1, ON) with N.tmp, at the surface. The two machines—the originating and the simulative—collapse and collate to form the terminal-I. a Cell.f, or cell ... (f) that processes the self as outside of itself—in realtime.

既非操作代码，又非传统小说或诗歌，《词符串至迷词串》突出地创造了字母符号的图形组合——用以表现所谓的自然语言——用的是从计算机代码和形式标记系统借用的字素。如果文本向我们说话，更多的是在元层次上，作为符号姿态，而不是通过单个成分的词汇意义。我们不妨将这种新的习语讽喻地看作电子人或后人类的语言，唐娜·哈拉维（1991）与海尔斯（1999）分别用这两个术语来表达人类借助计算机的独特能力来增强智能。或者，我们也可以将这种对计算机代码的暗指阐释为对麦克卢汉口号新的扭曲，即强调自我指涉而推进越界的口号——"信息即媒介"。

对计算机语言的更细致的模拟见于玛乔丽·鲁泽布林克对《词符串至迷词串》的改编。鲁泽布林克提取了《词符串至迷词串》的真实代码——在屏幕上恰当显示文本所必需的HTML和Java脚本代码，对代码做了小的改动以增强视觉外观，捣鼓了一下字体和对齐方式，增加了

一个有趣的图形背景，然后作为独立的诗歌发布（图 9.6）。[11] 这一文本不仅仅是一个图形混合，代表了文本正常情况下隐藏层次的越界显露，代表这一层次跃升艺术地位。然而，鲁泽布林克对《词符串至迷词串》编码版本所做的操作纯属表面文章：她自己也承认，她并不关心代码的完整性。我试图执行这个文本时，它运行了片刻，以特定字体和颜色显示了米默特的文本，在屏幕上创立了窗口，但最终导致了脚本错误。 219

```
<FONT class=whtT>Part of me is all used up, not enough,
<A HREF="javascript:hide('TAB04');hide('TAB05');hide('TAB03');">[-1]</A> -
the world has accelerated, raised stakes and frequency - pitched - at the edge,
leaning out/into open [spaceless] space - the actualized delusion,
dysillusion of the <A HREF="#" onmouseover="show('noteartaud');"
onmouseout="hide('noteartaud');">corpus artaud</A>, this sign and that are laid end to end,
overlapped to extend the <A HREF="#" onmouseover="show('notepremise');"
onmouseout="hide('notepremise');">premise</A>, the I that I am there.
I am not who I want to be there - I am not enough - I am antiquated so
<A HREF="javascript:closeOff();">pull the plug why don't you</A>
```

图 9.6：塔兰·米默特《词符串至迷词串》的代码，被玛乔丽·鲁泽布林克显示为诗歌。经许可转载。

把代码的操作功能与诗歌的审美功能相结合。根据数字诗人约翰·凯利的说法（2002：7），一首不可执行的代码诗歌不是克里奥尔语而是洋泾浜语——一种简化的语言、混录版音乐、纯粹装饰性拼贴画。为了让代码诗歌的想法超越伪代码阶段，一个诗人—程序员学派积极地利用 Perl 语言来生产具有双重目的的文本。一个成功的 Perl 文本，作为诗歌来阅读时，应当能诉说人文关怀，当作为代码来执行时，应当能生成有意义的输出；否则，我们干脆将常规代码当作诗歌来读，或者将

名诗的二进制版本输入电脑并观察垃圾生产。[12] 比如，埃里克·安德雷切克的诗歌“无聊之 Perl 端口”（Perl Port of Jabberwocky）不仅是对刘易斯·卡罗尔几乎同名打油诗的幽默戏仿，而且，当作为代码执行时还输出两行文本，并引发三个“功能障碍性”过程——这些过程既不损害系统，也没有任何益处——对应诗歌的三个主要人物：说话人、他的儿子和“无聊”（Jabberwock）。[13] 以下是节选：

```
#!/usr/bin/perl

$brillig and $toves{slithy};
for $gyre ( @wabe ) {} for $gimble ( @wabe ) {}
map { s/^.*$/mimsy/g } @borogoves
220 and $mome{raths} = outgrabe;
tell $son, "And hast thou slain the Jabberwock?" .
    "Come to my arms, my beamish boy!" .
    "O frabjous day! Callooh! Callay!" ,
$_{joy} = chortle if $son;

$brillig and $toves{slithy};
for $gyre ( @wabe ) {} for $gimble ( @wabe ) {}
map { s/^.*$/mimsy/g } @borogoves
and $mome{raths} = outgrabe; [14]
```

以下是 Perl 代码的输出：

```
Beware the Jabberwock! at jabberwocky.pl line 8.,
Beware the Jujub bird at jabberwocky.pl line 10.)
```

Perl 诗人们的另一个项目是书写代码，自动生成诗歌。在论文“按显示代码键”中，约翰·凯利描述了他发明一种自动机，将可执行诗歌的想法和代码生成诗歌的想法结合起来。自动机以下面步骤生产文本—代码：

1. 凯利写一篇关于数字诗歌美学的论文。

2. 他写一个程序（用高层次 HyperTalk 语言），该程序从旧文本中随机选择某些词句，按照半侥幸过程（semi-aleatory processes）进行组合，产生一个新的文本。

3. 提取这个程序代码，用从步骤 2 生产的文本中采集的片段做变量替换。

以下是这一过程最终成品的样本节选（原文太长无法引用）：

on violation

set cursor to none

put false into subversive

put true into intimate

go to card reader

put empty into card field agents

hide card field agents

if performed then

put zero into poetic

hide message

put accuracy into change 221

put false into performed

```
end if
repeat until ideals are developed
if poetic is greater than change then exit repeat
if reader is not "code" then add one to ideals
if compromised then
put operations into card field agents
end if
if compromised then
lock screen
hide card field agents
do "unlock screen with dissolve " & fantasies
end if
end repeat
end violation
```

关于他的另外一首代码诗，句法同上文相似，凯利写道：

> 该文本的交谈对象确实含混—— HyperTalk 解析器和人类读者。它（在该软件的有些版本中）可以改变系统的行为，这时它在文本生成器中充当一个例行程序。它对人文关怀的致辞显然是游戏性的，就意义和效果而言，更多的是装腔作势，但是，至少可以说，无需限制条件，该代码就是文本。（2002：13）

凯利宣称，以上描述的算法所生成的文本在作为代码执行时会产生有意义的输出，这完全可信。他所做的就是提取操作代码，改动变量名，这并不影响句法。如果变量名的置换是连贯的，窜改后的版本就应该能像原代码一样运行。与寻常的诗歌相比，凯利努力生产的产品当然更容

易执行，并且多亏那些被选择来填充变量的词语——**颠覆**、**亲密**、**诗意**、**侵犯**——它们比寻常的代码更富有诗意，但是，在审美价值和人文趣味方面，它们依然无法同人类生成的诗歌相媲美。怀疑论者会说，代码诗歌是无聊的杂交。然而，倘若艺术被界定为克服自我强加的限制以及 222 “不必要的障碍”，就像文学中的“潜势文学作坊”（OULIPO）流派，那么就可以说，该文本是叹为观止的成就。这取决于是依据它创作过程的原创性来判断，还是依据输出来判断。代码诗歌摈弃了界面设计中主导的“所见即所得”（WYSIWYG）方法，它告诉我们，为了欣赏文本，我们必须深入表面之下进行挖掘，理解它是如何制作的。

这一宗旨渗透了数字艺术，无论视觉艺术、文本艺术，还是二者的混合。如克里斯蒂娜·保罗所言：“聚焦编码和视觉化的数字图像，它的一个显著特点是，图像的过程和意义并不总是显露在视觉层面上，而是经常依靠外部语境信息来帮助‘解释’作品。”（2003：51）对列夫·曼诺维奇而言，如今的网络艺术家不再是白手起家的现代主义者 / 浪漫主义者，也不是将艺术作品变质和回收，以引起对媒介现实表征的注意的后现代主义者，他们是“软件艺术家”，“通过原代码写作在世界上留下了他 / 她的印记”（on-line：6）。这一宗旨应用于对计算机生成的诗歌和故事的欣赏，能够将沉闷的文本点化成激动人心的编程特技。编写能生产文学文本的程序，这类尝试大多令人失望，尤其在叙事领域：就消遣而言，计算机生成的故事让人不忍卒读，除非程序中的某些漏洞不经意间产生喜剧效果。[15] 然而，谙悉人工智能的读者可能更倾慕故事生成系统，诸如米汉（Talespin）、特纳（Minstrel）或布林斯乔（Brutus），原因是它们的复杂算法，而不是输出之审美品质。实施“逆向工程”，这些读者通过想象系统隐蔽的代码、通过评价对叙事世界的内在表征程度——我们姑且称之为叙事智能——通过程序决策背后的启发，获得快感。同样方法也可用于诸如约翰·凯利或者格莱齐尔之类的诗人的工作，他们不是直接写诗，而是将自己的艺术活动集中于生产能生成诗歌

的算法。欣赏底层代码，将与表层文本相关的传统文学审美，推到读者
223 优先的堆栈上的编程美学之下。对层次的这种颠覆，可能不是严格的越
界行为，但仍然挑战着等级系统的结构。

电脑游戏

电脑游戏为越界提供了特别有利的环境：作为生产虚构世界的程序，它们能戏耍世界和代码的各层次；作为邀请玩家扮演人物角色的世界，它们能利用玩家真实和虚构身份之间的反差；作为虚构世界，它们能诉诸标准文学虚构的越界招数。

杰斯珀·朱尔论述道，如果电子游戏的虚构世界是传统意义上的世界，那么“有理由假定，那个世界的人物根本意识不到他们是虚构人物或是游戏的一部分”（2005：183）。但朱尔提到了一款游戏，与此相悖。《超级马里奥》（*Super Mario Sunshine*），一款在‘游戏盒子’（GameCube）上玩的任天堂游戏，游戏世界里有一个物品谈论“游戏盒子”控制器的布局。玩家遇见它时，它自我介绍叫“FLUDD”，主动提供指导，比如告诉玩家按“游戏盒子”控制器上的哪个健能操作喷头。这样做时，它是在真实世界层次同玩家交流，不过喷头仍是游戏世界的一部分。朱尔得出结论：“当虚构世界里的一个物品了解真实世界且知道它自己是‘游戏盒子’游戏的一部分时，这是虚构各层次的混杂。”（183）比起后现代文学，这种越界效果更显得界面友好。FLUDD 的功能不是要打破假扮游戏，这种游戏要玩家把虚构世界视为现实，而是相反，让玩家了解如何玩游戏，却无需离开虚构世界。因此，FLUDD 是一个维系沉浸的手法，将真实世界话语——游戏指令——整合进入虚构世界。乍一看来，这一过程似乎同前文描述的真实世界豁免越界过程相抵触，但是，这种情况是层次之间的信息转移，融合了修辞性越界和本体性越界的特征。
224 这种运作是本体型的，因为 FLUDD 知晓计算机在真实世界里的操作，

但也是修辞型的，因为一旦 FLUDD 消失，虚构世界重新获得了相对于现实的自主性。

电脑游戏《合金装备 2》（*Metal Gear Solid 2*）提供了一种另一方向的运作：虚构世界的本土现象侵入到或者假装侵入到真实世界。[16] 在《合金装备 2》里，玩家化身为密探雷登，在美国军队执行任务。在游戏快结束时，雷登让游戏世界里的一台计算机感染上了病毒。他的上司坎贝尔上校叫喊道："雷登，关掉控制板，马上！……别担心，这不过是个游戏。和普通的游戏一样。离电视这么近会损坏眼睛。"坎贝尔上校的言语行为先是针对人物雷登的，雷登当然意识不到他是玩家操纵的一个虚构人物。但是，话语逐渐穿越了分隔化身与玩家的本体论边界，最终描述了玩家的实际情景：时间浪费在游戏上，而不是完成英雄使命。这是皮兰德娄笔下的向作者说话的人物的电子游戏等价物。

在另一个越界举动中，《合金装备 2》模拟病毒传播，从游戏世界里的计算机传播到运行该游戏的计算机上。坎贝尔上校警告之后，屏幕闪现信息"失务任败"（而不是"任务失败"），有那么一会儿，貌似游戏确实结束了。当游戏恢复时，并不是满屏，而是一个小窗口，就好像病毒真地破坏了玩家的系统，不过还没有完全摧毁系统。在《合金装备 2》里，越界纯属噱头：游戏假装感染了真实世界的电脑，但并非真地胆敢影响系统。

近来的游戏已经设计出了比《合金装备 2》的假装越界更富侵入性的方式来影响真实世界。在多少错误标签的"另类现实玩法"类型中，游戏世界涌入真实世界，方法是让游戏高手亲自接触用户，白天黑夜任何时间，通过电话、电子邮件，甚至登门拜访。[17] 这种侵入的结果是，玩游戏的场地和时间不再像标准游戏那样同日常生活的空间和时间分离。虚构与现实的融合，或许某天借助众说纷纭的增强现实技术而成为可 225
能。在增强现实中，游戏将人物的图像投射到真实的风景上，而不是电脑屏幕上，对感官而言，虚构世界同现实世界浑然一体。

越界怎样才能**真正**涌入真实世界并施加**物理**影响呢？写一个游戏摧毁用户的系统，这相当容易。当然，从商业的角度讲，这一特征将是自绝于人，因为，一旦消息传出，没人会买这种产品。但是，这种推理不适用免费赠品，如一种叫“特洛伊木马”的数字生物造成的损害所证明的。根据2002诺顿反病毒软件的用户指南，“特洛伊木马貌似是有用途的或提供娱乐的程序，鼓励你运行它们。但是，这些程序也有隐蔽的意图，可能是破坏文件或将病毒置入你的电脑。”

在艺术领域，让文本世界的血涌入现实，唯一能想到的表征形式是戏剧演出。让·热内的戏剧《女仆》（*Les Bonnes*），演示了如何可以做到这一点。索兰格和克莱尔是两个侍女，演一出戏，表现谋杀她们怀恨的女主人麦德姆。索兰格饰演克莱尔，给克莱尔端了杯毒酒，克莱尔饰演麦德姆。结果，克莱尔死了，索兰格被定罪。同理，一个真实世界的演员可以捅死另一个演员，而不是伪装谋杀。“重口味”电影的变态魅力正来源于这种越界可能性。

虚拟现实

我们都知道库格玛斯的经历，他穿越到了《包法利夫人》的世界，这只有在小说或电影中才成为可能。然而，倘若虚拟现实技术达到了其早期先知所承诺的复杂水平，那么，某一天就有可能通过三维显示器来模拟虚幻世界。虚拟现实的沉浸—互动性体验不仅将这些世界向我们身体开放，以便多感官地领悟环境；而且还让我们操控装备虚拟世界的物品，并和它们的居民交谈。在根据全息甲板塑造的虚拟现实系统中，访客能以各种方式体验叙事：作为情节中的人物，她体验她的命运；作为
226 脚本的合著者，她写就笔下人物的生平；作为演员，她化身为她的人物；作为观众，或至少作为节目的受益人，她理当从自己的表演中获得娱乐。各种角色集于一身，实现了对戏剧行动各种参与模式的越界混合。

无论虚拟环境中的互动戏剧是否代表了虚拟现实技术的艺术未来，它的基本概念可以毫不费力地解读为，身体的亦即文字的进入虚幻世界的越界梦想。布伦达·劳瑞尔如是说，虚拟现实的目标是能够让“你带着你的身体进入想象世界”（1993：124）。但是，参与计算机模拟的身体仍然停留在实在界，如同演员的身体栖居在舞台空间而非戏剧世界。如果达到虚幻世界的身体是虚拟的或假扮的身体，那么，技术本身所实现的也不过是虚拟的或假扮的越界。

虚拟现实仍处于初期阶段，我们中没有多少人亲身体验过三维的、多感官的电子模拟。但是，虚拟现实的思想强烈地激发了公众想象，于是，这个术语往往让我们联想到通过互联网获得信息的整个领域。换言之，联想到神奇的网络空间本身，却不区分多玩家游戏的精致的假扮世界，如《无尽的任务》或《网络创世纪》，以及我们处理真实世界事务的网站，如易贝网或亚马逊网。 用媒介语言来说，所有这些域都同样是虚拟的。既然互联网在我们的日常生活中起越来越大的作用，那就毫不奇怪，哲学家让·鲍德里亚，大众传媒文化死亡预言家，挪用了虚拟现实概念——或者它不过是个短语？——并至少暂时将它变成最终的越界梦魇的肇事者：超现实的来临，这意味着实在为模拟所取代。在虚拟现实思想得到普及的十多年前，鲍德里亚在一篇论文中区分了图像发展的四个阶段：

1. 它是基本现实的反映；
2. 它掩盖并歪曲基本现实；
3. 它掩盖基本现实的缺场；
4. 它同现实没有任何关系，它纯粹是自己的拟像。（1994：6） 227

这种演变可以解读为对表征现象的批判性质询。如果图像可以是真实的（1），那么，它也可以撒谎（2）；它如果撒谎，那就隐瞒了这一事

实，即它与外部事态不相符（3）；如果它没有描绘外部指涉物，那么它就取代了这个缺失的指涉物（4）。在最后一个阶段，表征堆栈的各层次相互坍缩，于是我们栖居拟像之中。在最近的一个文本中，对现实犯下“完美罪行”的行凶者，鲍德里亚为之找到了一个名字。

> 通过虚拟界，我们进入了一个时代，不仅对实在界和指涉界进行清算，而且还灭绝了他者。
>
> 这相当于种族清洗，不仅影响特定族群，而且无情地追捕各种形式的他性。
>
> 他性……
>
> 世界的——为虚拟现实所驱散。（1996：109）

如果我们不折不扣地接受鲍德里亚，那么越界就已经成功渗透了现实的地面层次。但是，这一哲学是个巨大的夸张；我们大多将之解读为对当代文化的沉思，当代文化为图像的媒介化现实所困扰，而不是字面解读为既成事实，即除了我们自己模拟活动的产品之外，任何现实皆已消失。

仅仅是在虚构作品中——如《黑客帝国》，这部电影明显指向了鲍德里亚的哲学——我们才真正成为计算机生成的虚拟现实的囚犯。在《黑客帝国》及其续集《黑客帝国2：重装上阵》和《黑客帝国3：矩阵革命》里，世界已经被智能机器所征服，但是，这些机器却依靠人脑所产生的电信号。为了维持这种能量来源，它们将人类囚禁在一个虚拟现实模拟中，影像如此完美，以至于囚犯们丝毫不觉得他们被奴役。只有一个小团体知道真相，他们住在一个宇宙飞船里，代表着自由世界最后一片领土。电影再现了这些人努力将世界从“矩阵”的幻象中解放出来，但模拟背后的“真实世界”却是个在劫难逃、满目疮痍的世界，于是，电影
228 提出了一个哲学问题，哪个更可取？是“矩阵”的惬意模拟，还是自由世

界领袖墨菲斯所描述的“实在的荒漠”——引自鲍德里亚的措辞。至少，这恰是三部曲第一部之后提出的问题。倘若我是两部续集的编剧，三部曲会这样结束：尼奥和墨菲斯把世界从“矩阵”解放了，世界回到了其真实状态，即第一部影片所显示的荒凉状态。因为这个世界远不如机器创造的虚拟现实美好，所以被解放的人类会有反叛，为重获权力，墨菲斯和尼奥被迫创造一个模拟，让世界同“矩阵”控制下一模一样。换言之，尼奥和墨菲斯成为影像的新主子。遗憾的是，编剧似乎全然忘却了“实在的荒漠”这一主题，当“矩阵”被打败，现实被显示为田园景观，其中自然和技术、树木和高楼、人类和人工智能生成的生物和谐相处。对大团圆结局的需求，以及流行文化对正义战胜邪恶宗教原型的迷恋，压制了电影第一集里所表现的任何饶有趣味的哲学主题。

一些哲学家（如戴维·韦伯曼和菲利普·翟）会认为，鲍德里亚对实在被模拟越界接管的展望，在目前的技术状态下简直不可能。如果虚拟现实尽善至美（某一天会是如此），如果计算机能创造物体的影像，并对我们的大脑输入同真实物体相似的感官刺激，那么，就没有办法区分这两个版本，虚拟将成为实在。然而，一旦技术复杂到足以让我们将影像感觉为真实事物，其“受害者”会对越界接管一无所知。于是，越界将影响真实世界，但我们却浑然不觉。因此，不妨从人类经验与意识的角度，从当下的技术水平的角度，重新表述这一个问题。

越界影响我们的世界，通过逻辑和实验科学的奇异循环，它为知识设置了限制；通过偶尔威胁我们软件的病毒；通过混淆真实世界自我与虚构化身，据说影响某些在线虚拟世界的访客（Turkle，1995）；通过某些医学或军事虚拟现实应用，其中用户通过数字影像来操作真实物体。229
可是，在艺术表现中，这个现象仍然是纯粹的思想实验，一个幻想游戏，游戏场地同生活世界安全地分隔开来。越界文本让我们摆弄我们是虚构的这一思想，我们思维的产品，产品栖居于比我们更接近地面层次的一个世界，但这些文本并不能将自身变成书写我们生活的命令语言，不

能变成笼罩我们存在的非现实矩阵。最终，它们无法动摇我们的信念，即我们栖居在一个唯一“真实”存在的世界里，因为这个世界是我们肉身栖居的世界。我们可以在想象中拜访其他世界，但我们的身体将我们
230 系在堆栈的基座上。

注释

导言

1 这些会议网址是：达姆施塔特会议，http://www.virtualstorytelling.com/ICVS2003/；图卢兹会议，http://www.virtualstorytelling.com/ICVS2003/；加州大学洛杉矶分校会议，http://dc-mrg.english.ucsb.edu/gradconf.html；塞多纳数字故事讲述节，http://www.dstory.com/dsfsedona_04/. 所有网站的登陆时间是 2004 年 12 月。
2 引自会议网页。
3 参见 InteractiveStory.Net 网站，马蒂斯和斯特恩维护，http://www.quvu.net/interactivestory.net/
4 例如，列夫・曼诺维奇在其著作《新媒介语言》（*The Language of New Media*）中，将一个章节冠名为"新媒介是什么"，另一个为"新媒介不是什么"。

第一章 叙事、媒介与模式

1 引自 Seymour Chatman, *Story and Discourse,* 20（原文见 Bremond，1973：12）。
2 如维尔纳・沃尔夫所说（2003：181—182），对跨媒介叙事学而言，过于宽泛定义叙事的一个例子是莫妮卡・弗鲁德尼克。她提出，叙事本质上是对人类经验的表达，情节并不是一个必需的维度。我并非要质疑该定义赋予人类（或人形）经验的重要性，但如果说"经验性"让情节可有可无，那么，任何能唤起情感的音乐作品（难道不是所有？），任何冠名《战争》、《苦闷》或《宁静》的抽象绘画，任何抒情诗岂不都和经典小说毫无二致，皆成为叙事，甚至比聚焦外部事件的历史纪事更像叙事。

尽管情节预设了人类经验，但反过来就说不通了。按照我的定义，只要一个文本具有像人一般的人物，进行身体行动，就比仅仅表征心理生活与苦思冥想的文本，如塞缪尔·贝克特的《无名的人》感觉更像叙事。

3 如海登·怀特（1981）已令人信服地论述。

4 叙事性程度可以从两个方面理解，一是涉及故事，二是涉及话语。在故事意义上，即我这里采用的意义，它指文本所传达的心理表征在何种程度上符合对故事的定义。在话语意义上（普林斯 1982 提出的），它指故事在文本的总体构成中的重要性，以及提取故事的难易性。当文本讲述一个精巧的故事，但行动进程却因描写、一般评论、离题闲话而放缓时，同样的文本可以在意义 1 上呈现完整的叙事性，而在意义 2 上呈现低度的叙事性。亦可参见概念“稀释的叙事性”（Ryan，1992：375）。

5 这一陈述要精确描述科幻小说，那么，虚构世界的概念就必须既要包含地理构型，又包含社会组织。

6 对这一观点的最有力辩护，参见 Schank & Abelson，1995。

7 诚然，也可以在按时间排序的条目之间进行比较，于是也参与了叙事意义的建设，比如，通过比较初始情景和最终情景来确定发生了状态改变。但是，由于比较本身并不隐含时序，并不必然产生叙事意义。

8 这一比较借鉴的是福蒂斯·詹尼蒂斯（2003：40）。

9 我对表征式 / 模拟式之间差异的阐释，明显不同于凯瑟琳·海尔斯。依据鲍德里亚的模拟思想，她这样写道：“大体而言，表征假定在现实世界中有个指涉物，无论是否已媒介化；有一个演员在电影《黑客帝国》中扮演尼奥的角色……在模拟中，指涉物在现实世界里没有对应物；没有哪个演员［在动画片《怪物史莱克》里］扮演公主，只有机器里的 0 和 1。”（2002：5）这种阐释在数字媒介理论家，尤其电影理论家中流传甚广。（另见 Paul，2003：86—87）

10 迈耶罗维茨提出了第三个隐喻，媒介作为环境，但依我之见，它和前两个隐喻并非处于同一层面上：语言和管道隐喻不仅刻画了对媒介的一种研究进路，而且还刻画了媒介的功能，因而也紧扣了媒介的性质，而媒介作为环境只是让我们追问“每一个媒介（或每一种媒介）的特征是什么，何以在物理上、心理上、社交上不同于其他媒介与现场互动”（61）。然而，媒介本身并非环境；它们是环境的成员。因此，在我看来，第三种隐喻显示了一种对媒介的研究方法，而不是对媒介的界定。迈耶罗维茨还提出“媒介的任何使用都同时涉及三种［隐喻］”（65）。但是，如果隐喻能代表功能而不是研究思路，那么，如前所示，媒介可以是管道而毋须是语言。

11 认知研究人员马克·特纳（1996）甚至认为，人类需要讲故事，语言是其产品，而不是原因。多滕哈恩（2003）认为，与猿人相比，这种需要可以归咎于人类复杂的社会组织。

12 然而，有些艺术家曾将三维物品放置在玻璃板上，创造性地使用（施乐）复印机。

13 这个清单也应该为那些支持各种铭文模式的物品留下余地：古本手卷、抄本古籍、电脑屏幕、虚拟现实技术的空间本身。

14 沃尔特·翁宣称戏剧情节是写作的产物，对此，可以反驳说，戏剧情节起源于自然的口头讲故事。如威廉·拉波夫所述，关于个人经验的会话叙事，遵循呈现、展开、

结局、尾声之模式，与亚里士多德情节惊人地相似。写作并非凭空创造了这种结构，而是从会话小故事扩张成相对巨大的戏剧表演框架。

15 一些学者不能苟同这一看法。比如，玛格丽特·安妮·杜迪将希腊和罗马文学的传奇（如阿普列尤斯的《金驴记》）看作最早的小说形式。

16 我想到的尤其是早期超文本小说得益于后现代小说美学。对此现象公认的解释是，后现代小说的形式预示了新媒介；但是，不妨也可以这么说，理查德·拉纳姆 所谓数字写作同后现代理论"奇特的汇合"，其实是因文化习惯而在新媒介中延续的印刷传统。

17 诸如口述故事之类的媒介，乍一看来，似乎是纯粹时间范畴的例子，但只要它们使用视觉信息——姿态和面部表情——它们就是属于空间—时间范畴。如此，只有长途通讯媒介（电台和电话）才算得上口头语言的纯粹时间表现形态。同样也可以论证，印刷文本属于空间范畴，因为页面的二维性，但是，如磁带书现象所证明的，大部分的印刷叙事可以很容易地转换成纯粹时间格式，并没有利用这种空间性。当印刷文本依靠图形效果时——插图版儿童书、艺术书或图像诗歌——它应被划归空间范畴。

18 我用"触觉"泛指（1）质感，如平滑、湿润、温暖；（2）动感，身体运动的感觉；（3）本体感受，"对身体与外部世界相对运动的感觉"；（4）触感，或"力反馈"，"皮肤感觉、压力感觉、动感的结合"（所有引文及列表，引自 Back，2003：174）。

19 正如她的著作题名所示：《"北海航程"：后媒介状况时代的艺术》。

20 或许正是因为这点，基特勒对自己作了修正："但此刻，仍然有媒介；仍然有娱乐"（32）。

21 为艺术目的而利用印刷的空间性，并非 20 世纪文学绝无仅有。巴洛克时代就提供了几个具象文本的例子，按照特定图案塑造文本，如十字架或迷宫。这类文本的一些复制品，参见 Simanowski，2004。

22 如磁带书。

第二章 描画和逾越虚构边界

1 描述一个特别的世界而不创造个性化人物，亦不让该世界经受状态改变，这类虚构作品的例子是豪尔赫·路易斯·博尔赫斯的伪人类学作品《特隆、乌克巴尔、奥比斯、特蒂乌斯》。

2 貌似这一论断有个例外情况，即第一章描述的他用模式的虚构叙事：宗教寓言、论文小说、说教小说。但是，倘若这些虚构世界不能吸引读者的兴趣，就达不到效果。

3 必须说明，菲利克斯·马丁内斯—伯纳迪是个例外，他早在 1960 年就在西班牙语的出版物上探讨过虚构的逻辑问题。然而，直到 1981 年他的研究工作才翻译成英语。

4 人们提出了许多建议，在不可靠叙述现象与虚构的所言即真（truth-as-say-so）之间进行调和。在我看来，最具说服力的是菲利克斯·马丁内斯—伯纳迪的观点。他提出，虚构世界里何为真，由读者根据两个因素来评判：文本陈述，以及文本所隐含

的总体世界模型。当个性化叙述者的陈述同该世界模型相抵牾且能做出符合人物个性的解释（比如幻觉）时，就有理由认为这些陈述没有为虚构世界产出事实。

5 这是对柯里定义（1990：31—33）的简化改写；就讨论而言，技术差别无伤大雅。以下是柯里的完整表述：

> S 的 U（说话人）是虚构的当且仅当 U 向 A 说话，意在让观众（1）认识到 S 的意思是 P；（2）认识到 U 的意图是 S 的意思是 P；（3）认识到 U 是意图是让他们都假装相信 P；（4）假装相信 P；进一步的意图是：（5）2 是 3 的理由；（6）3 是 4 的理由。

柯里多了两个改述，为的是将两个特例考虑进来：通过姿势而非言语所表达的虚构话语，以及作者不向特定观众说话的情形（即书面文本的作者不同于口头故事讲述者）。

6 彼得·拉宾诺威茨说，音乐偶尔也涉及对另一表演的假装；比如，在里姆斯基—克尔萨科夫的《莫扎特和萨列里》中，乐谱要求独奏手假装他是"排挤莫扎特的那位年迈失明的小提琴手"（2004：317）。在音乐《演艺船》中，当女主人公向虚构观众试唱时，剧场里的现实观众和故事里的虚构观众听到的并非同一首歌曲：对现实观众而言，歌曲是"对'坏'音乐的精彩戏仿"；但对虚构观众而言，歌曲是"一种审美的背叛"（319）。在这种音乐双重性的时刻，现实的听众相信他正见证某场演出，并假装相信他听的是另一场表演；但这种情形非常罕见，与其他媒介虚构性所不同的是，这种类型的"虚构性"只影响作品的某些片段。无论我们是否接受拉宾诺威茨的建议，大部分的音乐就像绘画一样，仍然对虚构 / 非虚构的二分法具有免疫力。至于建筑，则可以说，它并不充当游乐园中的"假扮游戏的道具"。

7 自传热衷于表征心理生活，这让它成为最难依据形式特征同虚构区分开来的非虚构文类。这种主张得到了马尔科姆·海沃德的实验支持。他向受试者提供选自历史与虚构文本的未标签的段落，让他们辨别文类。错误率（15%）最小。辨别错误的情况大多来自混淆自传与第一人称虚构叙事。

8 转引自科恩（Cohn，1999：10）。

9 本书复制的国会图书馆的分类数据，将《奥斯德立兹》（*Austerlitz*）和《移民》（*The Emigrants*）标为"虚构"，但这些描述是图书管理员所为，并未咨询作者。前文提到的库切的《少年时代》，则被编目成"传记"。感谢爱玛·卡法雷诺斯提醒我关注这一信息。

10 乔纳森·朗（Jonathan Long）在《卫报》的一次访谈中说，西博尔德坦言："他一直在搜集'散落的照片'，因为'这些照片中有大量的记忆'。"（2003：117）

11 顺便留意一下沃尔顿和巴特之间的对立：对巴特而言，所有语言均为虚构，但图像（照片）可以做真实主张；对沃尔顿而言，所有图像均为虚构，但语言能够做真实主张。

12 福柯著作《词与物》第二章的标题。

13 与我不同的支持二元模型的观点，参见芭芭拉·弗利的"纪实小说"。

14 这种说法并不适用于更大意义上的虚构活动，包括儿童的假扮游戏。如让—玛丽·谢弗（1999：16）所言，这种游戏见于所有人类社会（以及某些动物物种），这些社会或能区分游戏活动与实用活动。

15 这种说法同神话在口头社会中的作用有关，而不是像古希腊之类的识字社会。在《希腊人相信他们的神话吗？》书中，保罗·维尼（Paul Veyne）提出，近来希腊史学家发现了神话中的历史基础，但是，要复原这种真实，必须剥去神话的奇幻元素（1988：60）。另一方面，斯多葛哲学家将比喻性真实赋予神话，它与奇幻元素能够兼容（62）。然而，并没有关于古希腊社会中神话所激发的信仰模式的文献记载，那时神话仍处于口述阶段。

16 今日社会从四个方面来阐释神话（或神话残余）：（1）作为权威的、有创意的、界定社会的字面意义上的真实（基础主义模式）；（2）作为权威的、有创意的、界定社会的但潜在比喻意义上的真实（主流的宗教模式）；（3）作为文学真实，同其他因素一道作为灵感源泉；（4）作为虚构真实，形成关于想象世界的娱乐叙事。这四种解读模式中，前两种保留了我所提出的作为神话构成要素的真实概念，而后两种则扼杀了神话，但却通过将其叙事素材回收到其他文类中而保留其鲜活的记忆。

17 比如，角谷美智子在《纽约时报》上作的评论："叙述者同真实生活来源一道出现在书的注释中，他让读者思考：倘若莫里斯对自己的事情并没有讲真话，那么，我们凭什么要相信他对总统或别人的事情讲了真话？"按照另一位批评家的说法，如果这种思路被推广的话，那将是学术的末路，将是娱乐战胜对真实的追求，将是"否认客观性的教授"的小人得志（Dowd，1999）。

第三章 虚构的和现实的电视真人秀

1 本章中，《楚门的世界》指的是电影本身，而"楚门秀"指的是电影里的虚构节目。

2 对欧洲观众而言，真人秀节目更多的是《老大哥》类型——脚本少、监视多——他们对原始景观更为宽容。与美国人相比，欧洲人似乎更迷恋网络摄影。按照 Sella 的说法，对网络摄影节目《呆男人》（*Nerdman*）——"现实版的楚门"，法国的点击量不成比例（见 http://www.nerdman.com）。

3 在节目的最后几周里，部分是因为选民是场外观众而不是参与者本人，所以，所有的恶棍均遭淘汰，剩余的参与者相处甚洽，没有任何冲突。没冲突就没有戏剧。为提高收视率，节目制片人用现金奖励哄骗某些剩下的参与者出局，希望用特性更为鲜明的选手取而代之。但是，没有哪个参与者接受贿赂，节目只得坚持到底，以不经意创造的幸福家庭而告终。

第四章 实时叙事

1 将现在时用作主要叙事时态的当代小说有玛格丽特·阿特伍德的《女仆的故事》、J. M. 库切的《等待野蛮人》和《国家中心》(均发表于 1982 年)、米歇尔·布托尔的《变》

（1957），以及玛格丽特·杜拉斯的《情人》（1984）的部分。现在时貌似正在成为当代“文学”小说的主流时态。参见科恩（1999）关于现在时态小说问题的论述，尤其是关于第一人称（除布托尔外前面提到的例子都是第一人称）。

2 这个十一岁女孩的故事说明了我的“生动的现在”的意思：“这些青少年在公园里闲逛，我走过他们身边，这个女孩说，‘你用的什么电池点亮你的衬衫？’”（那天叙述者穿着一件霓虹闪亮的橙色衬衫）。

3 此类语境的另一情况是，飞行员同空管员之间的会话，或者现场事件的手机报道。科恩（1999：96）总结的原则“感受现在，稍后讲述”在手机时代已经失效。在劫难逃的“911”航班的乘客的电话中，生活与叙事的融合产生了不可承受之强度的戏剧性事件。

第五章　走向互动叙事学

1 这一模型的鼓吹者有热奈特、普林斯、查特曼。

2 有几位学者提出了关于数字媒介基本属性的列表，但是，它们往往将具有设计策略的系统属性同系统属性的使用相混淆。以下是珍妮特·默里和列夫·曼诺维奇提出的列表。圆括号里是对术语意思的简要解释；方括号里是对条目所代表的技术范畴的评论，或对我自己清单所列属性的参照。默里的清单：

1. 数字环境是程序性的。[可编程性的另一个术语]
2. 数字环境是参与性的。[可归于互动性和网络性]
3. 数字环境是空间性的。[用户在数字环境中的漫游感，可归于互动性、易变性、多媒体]
4. 数字环境是百科性的。[一种属性的具体使用，我的列表中没有这个属性：巨大的存储量]（Murray，1997，71—90）

曼诺维奇的清单：

1. 数值表征。[计算机使用的数据编码类型]
2. 模块化。[设计策略，利用计算机的易复制性]
3. 自动化。（=计算机接管了过去需人工执行的任务，比如，数据库检索或者在 Photoshop 中改变图像）。[可编程性的应用]
4. 易变性。（=新媒介对象很容易经历变形）。[可归于易变性和自动化]
5. 转码。（=区分新媒介对象的“文化层面”和用计算机代码来表征对象的“计算机层面”）。[“数值表征”的直接后果，而不是一个单独的属性]（Manovich，2001：27—49）

3 对此论断的一个例外是诺亚·沃德利普—弗鲁温和布里翁·莫斯的《无常代理》（*The Impermanence Agent*），一个极度依赖计算机可编程性的非互动性数字文本。

《无常代理》乃一“尾随者文本”（stalker text），通过探索用户硬盘来运作，由两个屏幕窗口组成。一个窗口包含文本型叙事，关于叙述者祖母娜娜的生与死的故事，配有家庭照片。另一个窗口包含来自各个作者的文本，以及来自各种文化的纪念图像。两个窗口的内容自动缓慢滚屏，然后返回顶端，循环往复。《无常代理》连续运行一周后，修改各窗口内容，从用户“剪贴板”提取素材逐步取代原先的数据。剪贴板是一个文件夹，用户系统的互联网浏览器将来自最近访问网站的文本和图像存储在这里。运行到最后，原先的故事完全消失了，取而代之的是从剪贴板随机选择的语法正确但语义不连贯的词语和短语的拼凑。

4 比如，我这里地方超市的一个玩具猫就被标签为“互动性的”。

5 例如，在《网络文本》中，埃斯本·阿尔瑟斯写道：“互动一词的用法是在文本意义上而非分析意义上，因为其内涵包括电脑屏幕、用户自由、个性化媒介等各种含糊不清的思想，却没有任何外延。”（1997：48）他提议用遍历性（ergodism）概念来取代互动性概念：“在遍历性文学中，读者需要非凡的努力才能穿行文本。”（1997：1）按照阿尔瑟斯的标准，非凡性必须和选择有关：翻动书页是平凡功，而在多元选择的印刷文本中跳过大量的页面或洗一叠卡片以产生各种词语组合就是非凡的。然而，我认为“遍历”描述了和“互动”不同的一套文本，如果两个术语界定恰当的话，都可以在文本符号学里有一席之地（Ryan，2001：206—210）。依我看来，真正的互动文本不仅要有选择，而且还要有实时的双边运作，产生反馈回路。双边可以是两个人，如会话或口头故事讲述，也可以是一个人和一个可编程系统，系统模拟一个交流伙伴，如数字文本。这种互动性概念排除了分岔式或自由次序的印刷文本，例如胡利奥·科塔萨尔的《跳房子》和米洛拉德·帕维奇的《哈扎尔辞典》，因为印刷文本并不执行任何行动，也不修改自身。相反，在数字文本中，系统处理用户的输入，执行特定操作，显示特定的符号。我倾向于将分岔性印刷文本称为遍历性的（同阿尔瑟斯一样），而数字文本既是遍历性的又是互动性的。但是，即使遍历性印刷文本在字面上不是互动性的，它们也至少呈现了某些与数字文本同样的架构类型，因为它们毕竟依靠选择。这就是为什么本章所罗列的某些模型既适用于印刷文本，也适用于数字文本。然而，与遍历性印刷文本相比，真正的互动性数字文本能提供更加广泛的叙事可能性和用户体验。

6 我已经讨论过其中的某些架构，见Ryan，2001。但是，这里另有侧重，即它们在话语和故事层面生成变体的能力。我的讨论要感谢凯瑟琳·费尔普斯的类型学和例子，不过我并未采纳她的所有范畴。我还以不同的名称吸纳了费尔普斯的结构图式：我的“侧枝矢量”对应她的“增强的路径”，我的“流程图”对应她的“序列集”。

7 对图论而言，海葵在技术意义上是一棵树。可以如此证明，将海葵在中心节点树立起来，让其分枝下垂。

8 我的内在—外在二分法大致对应阿尔瑟斯的个人与非个人视角的区分，我的探索范畴对应阿尔瑟斯的同名的用户功能。阿尔瑟斯分类学中，最接近我的本体范畴的是他所谓的“配置型的”用户功能，其中的“转录文本［阿尔瑟斯的术语，指可重组的文本块］部分是由用户选择或创造的”（1997：64）。但是，我的本体范畴并不要求用户创造那些成为系统永久部分的元素。元素选择——阿尔瑟斯的第二种形

式的配置——并不足以构成本体型参与：它是实施探索功能的主要方式。

9 在第三人称视角中，用户既能看见虚拟世界，也能看见化身的身体，而在第一人称中，他对虚拟世界的把握对应于化身的视野（包括化身身体的某些部位，如持枪的手）。这种区分仅仅在表面上类似于叙事学范畴中的第一人称和第三人称叙述；更恰当的是，把第三人称视角描述为外聚焦，把第一人称视角描述为内聚焦或人物聚焦。

10 《模拟人生》的网络多玩家版本属于内在本体组，因为玩家认同于具体人物。相比之下，在 CD-ROM 单玩家版本中，用户控制好几个人物。

11 比如，在对明显粗糙的射击游戏《毁灭公爵》（*Duke Nukem*）的精彩分析中，伊娃·里斯托尔论述道，该游戏邀请青少年男孩在一个日益为妇女所主宰的世界中主张男性气概，扮演一个超级猛男英雄，征服一个象征女性身体内部的迷宫，杀死一个女妖，她的无数崽子正侵入洛杉矶市。

12 通过操作控制器很容易模拟的，且能引起即刻的精彩变形的另一种行动，是施展魔咒。在中世纪奇幻游戏中，魔咒作为一种击溃或逃避敌人的手段，和武器一样重要。

13 典型的例子是雷蒙·格诺的《百万亿首诗》，这部作品将 12 首十四行诗的 14 行组合成 1214 首不同的诗歌。

第六章　互动小说与“故事空间”超文本

1 在某些版本中，美术馆成了技术展示。

2 IF 在互联网中偏安一隅，一些热衷于此的作家和程序员进行创作，并在专门社区免费分享自己的作品，毫无商业压力和理论压力。《葛拉蒂》和《蜘蛛与网》乃这种非商业化来世之产品。

3 其他鼓吹超文本写作与后现代理论融合的人有拉纳姆（1993）与兰道（1997）。

4 纳尔逊的超文本概念，要比该术语今天的意思更加广泛：他把超文本视为超媒介的一个子集，界定为“作为对用户行动反应的分岔显示或执行显示”。超文本是基于文本的超媒介形式：“超文本指各种写作形式，按要求分岔或执行；最好在计算机显示器上呈现……离散的或块式超文本由独立的文本片段组成，这些文本之间是链接关系。”如今，超文本大多让人想到块式的、基于链接的版本，既见于网络结构，又见于“故事空间”产品，但是，对纳尔逊而言，超文本仅仅是两个变体之一。另一个是他所谓的可伸缩文本（the stretch text）：一种非分岔文本，其“有求必应的表现”是改变外观。比如，用户可以放大或缩小、拉长或缩短文本显示，或者通过点击动作，在文本中插入另外的词语。在当代超媒介中，可伸缩文本的代表是动画 Flash 视频，这些视频对象按照用户的操作改变形状。另一个代表是 Topozone.com 网站的互动地图（纳尔逊会称为“超地图”），用户可以通过放大或缩小地图改变比例尺，或得到相邻象限的地图。应当注意到，纳尔逊定义中的三个成分，即“分岔”、“执行”、“应要求”是可分离的特征。执行适用于计算机代码驱动的文本，但不适用印刷文本：数字文本的读者点击链接时，系统执行一项行动以显示更多文本，而在印刷文本中，即使文本提供待续选择，也是靠读者来翻动书页。数字文本的代码就像乐谱，需要一个叫计算机的乐器来演奏。分岔出现在执行型数字文本中，也见于非

执行型印刷文本，如《选择你自己的历险》之类的儿童书。最后，执行型数字文本可以分岔，但不一定是应用户要求。比如，分岔可以将系统内的一个变量设为条件，像计算机时钟。那么，什么是超文本呢？倘若我们坚持纳尔逊的定义，那就局限在数字文本，但也包括基于链接的分岔文本和非分岔可伸缩文本。另一思路是，将超文本限定为基于链接——节点结构的数字文本。这是我的倾向。有些人最终将分岔视为超文本性的充分必要条件，还将非线性文本以及 IF 和基于迷宫结构的电脑游戏纳入该范畴。（所有纳尔逊的引文均转引自诺亚·沃德利普—弗鲁温的“何为超文本？”，诺亚·沃德利普—弗鲁温的来源是特德·纳尔逊的文章“老师不再瞪眼”。）

5 “故事空间”允许读者在一些特殊区域做笔记，相当于在文本页边做数字涂鸦，但这些笔记对文本而言是外在的，并不推进情节。

6 保护字段也可设定条件。斯图尔特·莫尔思罗普这样解释道：“‘保护字段’列举链接运行之前必须满足的条件：读者必须已经访问过特定地方，或者某些地方而不是另外某些地方，或者必须通过屏幕点击或键盘输入来指定某些词语。”（Wardrip-Fruin & Montfort，2003）

7 公然将“小径分岔的花园”选作模型的是斯图尔特·莫尔思罗普。1987 年，当“故事空间”尚处于测试阶段时，他就用该软件写作了博尔赫斯这篇小说的超文本版，未发表，包含原文本的引文片段。这是尝试将彭睢的小说结构注入博尔赫斯的线性小说。为此，莫尔思罗普引用了博尔赫斯的文本，但增添了他自己创作的其他分枝。“小径分岔的花园”的 1987 版本（非互动版）复制在《新媒介读本》附带的光盘里。作者承认，《胜利花园》同样是要贯彻“小径分岔的花园”的思想。

8 这一过程的标准体现包括这些隐喻，如“人生是一段旅程”、未来“在我们前方”、过去“在后面”；但面临人生决策时，你站“在十字路口”。

9 在量子力学的多重世界阐释中，分裂不间断地产生。参见第九章注释 6。

10 哲学家（如 A. N. 普莱尔）普遍认同时间向未来分裂，因为未来向各种可能性敞开，但是，时间不能向过去分裂，因为过去已经写就不可更改。如果时间允许向后分裂，这意味着特定个体将有几个不同的个人历史，于是，互不兼容的命题就能同时为真：比如，“x 是 y 的敌人”与“x 是 y 的朋友”。只有在认识论视角中，时间才能向后分岔：例如，侦探可以考虑导致谋杀的好几个过去事件的发展进程；但是，这只是一个不知道哪个为真的问题，而不是一个多重现实性的本体论问题。一旦破案，除一个分枝外，其他分枝全被摈弃。

11 有些作者利用这一特征，把“故事空间”的地图变成文本所表征的实体的插图：比如，图 5 所显示的地图的节点被排列成拼缀被面的样子。同样，斯蒂芬尼·斯特里克兰将《真北》的一幅地图排列成乳房的样子，来表征“语言对妇女身体所施加的压力”，另一幅排成不规则的蓝色球形，表征“科学语言对地球施加的压力”，又一幅排成羽毛，象征“一个不同的导航，一种重新被捕获的时空，连接了史前与现在”（1997a：4）。

12 并非所有这些文本都是“故事空间”产品：《加利菲亚》和《石泉镇》（下一个段落会提到）是用 Macintosh 工具 SuperCard 和 HyperCard 制作的。

13 “媒介即信息”。

14 档案概念是从雷恩·科斯基马借用的，他第一个提出超文本近来的结构变迁。

第七章 网络叙事、多媒体及互动戏剧

1 这些改编包括：(1) 文本版，俄语和英语，滚屏阅读，复制了对话。(2) 互动版，以逼真的彩图取代了原来的黑白两色。该版本像原作一样通过屏幕的连续分裂来运作，不过不如原作那么对称——有时复原到更大的框架或满屏图片。一个屏幕直接借用了原作，表达互文性敬意。同利雅琳娜的文本相比，该版本虽然更广泛地采用图片，但却在接近尾声时采用了某些俄语文本。(3) 非互动性 Flash 视频，原件的单个图像从下方退出屏幕，对话则由两个频繁重叠的声音说出，有背景音乐。视频无限循环重复。(4) 原作的一个屏幕改成了静态水粉画。(5) 模拟阅读过程动力学的一个 Flash 视频：窗口自行打开，无需用户操作。(6) 带有导航显示的视频，随光标运动动态改变，恰如电脑游戏。原文本的元素投射在游戏《德军总部》(*Castle Wolfenstein*) 的架构上，该游戏乃第一人称射击类的先驱。(7) 一个博客网站，文本的各行由欧利亚·利雅琳娜发表为“帖子”，读者可以评论回应。(其他版本仍然在列但却无法登陆。)

2 “故事空间”力图缓解这个问题，让屏幕显示几个文本窗口(对应不同的文本块或页面)，或是层叠(即堆栈)模式，新窗口遮盖早期窗口，仅露标题栏；或是平铺模式，屏幕分成几个水平带，显示每个窗口的标题和部分文本。这一特点让读者能够在几个窗口之间来回运动，通过点击可见的标题，将窗口置于前景。但是，很少有读者利用这一可能性，因为其极其笨拙。典型的“故事空间”网络异常复杂，很快引起窗口增殖，导致管理失控，各个窗口的文本只能看见部分(平铺模式)或根本就看不见(层叠模式)。

3 “故事空间”也可以让屏幕分裂成不同的区域——比如文本和图片——但是超文本小说很少利用这一特征。采用不同框架的一个“故事空间”文本是迈克尔·乔伊斯的《十二蓝》：一个框架用于文本，另一个用于(非系统生成的)地图。

4 有些“故事空间”文本简约使用时间资源：在朱迪·马洛伊的《它的名字是佩内洛普》里，某些屏幕显示有时间限制，无须用户干预即被另一个文本块所取代。但“故事空间”的图形能力有限，无法让图画动起来。

5 非互动性 Flash 诗歌的一个例子，是费利克斯·荣格与迪普提·瓦德亚的唯美摄影诗“小两口逛俄亥俄州博览会”。文本通过让人注意特定视觉元素来阅读图片。当诗句在屏幕上以舒适的阅读节奏逐行动态显示时，诗句所描述的图像的局部会短暂出现，要求读者聚焦其视觉指涉物。整个诗歌播放完毕，这些局部在屏幕上复现，排列成一个完整的图像。

6 比如，塔兰·米默特的《词符串至迷词串》。

7 我对“指导者”特征所作的描述，根据的是版本 7。当前版本(9)有许多新特征，使得该程序更适于创造电脑游戏。

8 关于经验性和情节各自在叙事界定中的重要性，参见第一章注释 2。

9 这些概念是罗杰·凯鲁瓦从柏拉图借用的，更广泛的讨论参见第八章。

10 这意味着要从标准编程语言开始，如 Java, Jess, C++ 采用标准 OpenGL 以及 Windows 的各个库。（作者的交流）

11 当前的基于 CD-ROM 的游戏平均四十到六十个小时，网络游戏则要用户玩上几个月，每周二十多个小时。

第八章　作为叙事的电脑游戏

1 按照这个标准，计算机版的棋盘游戏（国际象棋、《大富翁》）或电视游戏（《命运之轮》）不是真正的电子游戏，而计算机化的体育游戏（棒球、足球、赛车）则是，因为“真东西”与其计算机版之间有显著差异：整个身体的参与。

2 或者说，至少计算机极大地促进了这种融合。格雷格·克斯蒂基安在“A Farewell to Hexes”中说，1958 至 1996 年间，有一种纸面战争游戏的深厚传统，将策略同叙事主题结合起来了。棋盘游戏《大富翁》也可被视为这种结合的一个例子，只不过同现在的电脑游戏相比，其叙事性非常粗浅。

3 参见玛格林（1999）论非回顾性叙事。

4 计算机也是个状态转化机器，这解释了计算机对游戏的特别亲缘性，但是，计算机的状态要比游戏的战略状态更加精细。比如，有些游戏让玩家获取同一情景的两个不同视角：垂直投影（地图视图）和水平投影（化身的视点）。从一个视角切换到另一个并不改变游戏状态，但是，这两个视角却对应着由不同的输入引起的不同的计算机状态。同理，当玩家让《模拟人生》的一个人物从冰箱走到邮箱时，该行动介于两个相关的游戏状态之间，这些状态可以有不同的行动，但是，表现人物行走的动画却需要大量不同的计算机状态——至少一帧需要一个状态。

5 弗拉斯卡承认，模拟的输出的确像电影叙事：“对旁观者而言，电影和模拟所生产的符号序列可能看起来确实一样。这正是叙事范式的许多支持者所未能认识到的：它们的符号序列可能完全一样，但是，模拟不能仅仅按照其输出来理解。”（2003：224）这种看法意味着将叙事等同于生产过程，而不是产品本身。

6 我们习惯上说战争的输赢，但人类冲突中的这些结果，并不像游戏里的结果那样清晰明确：赢家总有某些损失，输家也可能获益。此外，战争是为现实利益而打的，不仅仅是为了看谁的军队更优良。

7 对这一挑战的讨论见网址 http://steel.lcc.gatech.edu/cgi-bin/mt/mt-comments.cgi?entry_id=99（登陆时间 2004 年 3 月）。

8 J. 耶罗利·道格拉斯（2004：36）提出的术语。

9 原文是“为思维的目的而以叙事方式组织的系统”（Herman，2003：308），意在说明叙事作为认知工具的重要性。

10 朱尔提出第六条规则：玩同一游戏可以产生也可以不产生现实生活的后果。我认为这条规则的构成状况有问题：当我们为钱或为讨生活而玩游戏时，其竞戏地位岂不缩水？从事职业体育不再是游戏，而是工作。另一方面，有些游戏，如轮盘赌或极限运动，若不赌些真财实物就不刺激。

11 冈萨洛·弗拉斯卡在"游戏学遭遇叙事学"一文中已经注意到了模拟类游戏同嬉戏之间的关系。(注意,弗拉斯卡自己的模拟概念适用于所有游戏,而不仅仅是《模拟人生》家族所代表的游戏类型。)

12 MUD 代表 Multi Users Dungeon(多用户地牢)——受纸笔游戏"龙与地下城"启发的一个标签。巴图的类型学是针对基于文本的 MUDs,但同样适用大型多人在线角色扮演游戏,比如《无尽的任务》。此外,不同的游戏会吸引不同类型的玩家。

13 http://thesims.ea.com/us/exchange/index.html.

14 冈萨洛·弗拉斯卡也表现了同样的转向。他在对《侠盗猎车手》的书评中写道:"《侠盗猎车手 3》和《莎木》都讲故事。不错,这里你们看到一个游戏学家公然说游戏的确讲故事。散布这个消息!"(2003b:5—6)。在另一篇文章("游戏学家也喜欢故事")里,他宣称,叙事主义同游戏主义之间的论争从来就没有发生过。这可能是一面之词,而不是一个对话,但是,倘若本章所引阿尔瑟斯、朱尔、埃斯科里宁、弗拉斯卡的文章并不反对游戏讲故事的思想,那么什么才会挑起论战?参见詹金斯(2004:118)的引文,证明确实发生过论争。

15 萨伦和齐默曼(2003:127—138)提出了几个同构游戏的例子,同一套规则却穿着不同的外衣,有些是叙事有些不是。比如,棋盘类游戏《滑道与梯子》主题鲜明,因此有温和的叙事性,可以转换成全然抽象的游戏,玩家选数,而不是溜滑梯和爬梯子。

第九章　越界机器

1 是热拉尔·热奈特将越界概念引入当代叙事学。他的来源是 17 世纪法国修辞学家方坦尼尔(Fontanier),方坦尼尔将越界描述为"假装是诗人自己创造了他正在歌唱的效果",比方说"维吉尔杀死了黛朵"(Genette,1972:244)。我力图刻画的过程,并不和修辞文献中的越界使用同范围。克劳斯·迈耶—米尼曼表明,早期修辞学家(4 世纪的多纳图斯;16 世纪的梅朗东)把越界视为转喻(metonymy)的一种——本章不考虑这个定义。另一方面,当代理论家以其他的名称来描述我所思考的这一现象,尤其是道格拉斯·霍夫施塔特的"奇异的循环"和"缠结的层级"概念。本项研究将把霍夫施塔特对这些现象的处理扩展到《哥德尔、埃舍尔、巴赫》所涵盖的范围之外。最后,有些批评家提出了其他的术语,部分同我对越界的阐释不谋而合。威廉·埃金顿的"现实流血"(reality bleeding)概念,有力地描述了作为越界范例的叙事文本,"公园的连续性"以及"库格玛斯的风流史"。但是,和我对越界的使用不同之处在于,埃金顿将"流血"推广到以多重现实相互作用为主题的任何文本,而不管这些现实是否相互渗透,文本是否涉及悖论。

2 更详尽讨论参见莱恩(1991)。

3 在《辞格 3》(1972),热奈特描述了几种越界情形,我称之为本体型,不过他并不将它们视为不同的种类。但在 2004 年的著作《越界》中,他区分了"辞格式"和"虚构式",大致对应于我的范畴"修辞式"和"本体式"。

4 不同意此观点的一个批评家是黛布拉·玛利娜。她将越界视为一种暴力的、破坏

性运作，挑战了笛卡尔主体的理性身份，将后现代主体性重构为不稳定的多重性。但是，可以说，即使后现代文学利用越界来表达严肃的关注，也是以一种轻松的心态来做的。

5 其实，并没有统一的所谓量子力学的哥本哈根阐释。这个说法是玻尔思想学派的敌人回顾性发明的一个神话（Bruce，2004：64）。

6 不确定性原理说，我们无法同时知道一个电子的位置和速度，因为“我们测量电子的位置，总会对其速度带来轻微的破坏”（Greene，1999：113）。

7 哥本哈根阐释最近受到了与可能世界理论相关的一个模型的挑战。麦克斯·泰格马克解释道：“许多合法的波函数对应着反直觉的情形，比如猫同时既是死的又是活的，处于所谓叠加态。在20世纪20年代，为说明这种诡异性，物理学家假定，每当某人进行观察时，波函数就‘坍缩’成某种确定的经典结果。这种外挂的优点是能解释观察结果，但却将一个简明的理论变成了组装货、非酉理论…几十年后物理学家摈弃了这一观点，更青睐普林斯顿研究生休·艾弗雷特在1957年提出的思想。他表明坍缩假设是不必要的。其实，纯粹无瑕的量子理论并不产生任何矛盾。”（2003：46）艾弗雷特的意见是，随机的量子过程造成宇宙分裂成多重拷贝，每个可能世界都有一个拷贝。因此，在一个平行宇宙中猫是死的，在另一个平行宇宙中猫是活的。除了泰格马克之外，捍卫平行宇宙模型的另一个物理学家是戴维·多伊奇。

对猫的情况的另一个阐释根本不牵涉任何悖论。在量子力学中，粒子的确切路径用概率来描述。如果毒气的释放是由50对50几率发生的量子现象来触发，那么，箱子中的猫就有50对50死或活的几率，开箱只能导致猫的状态的发现，而不是状态的触发。然而，对猫故事的这种特别阐释，并未让物理学中被广泛接受的海森堡不确定性原理失效。

8 关于停机问题及其不可解性之证明，参见萨维奇（1982：128—137）。

9 将输出变为输入，在计算机编程中司空见惯。比如，子程序的输出成为激活子程序的程序的输入。但这一过程并非越界，因为子程序和调用程序是不同代码段。相反，在递归函数中，输出是作为输入反馈给产生它们的同样代码。

10 非商业性CD，可向作者索取。

11 我要感谢玛乔丽·鲁泽布林克提供这些细节（私人电邮）。文本见其网络论文“个人化的复杂性”。

12 既然只有少量二进制码组合能够跻身计算机“词汇”（=内存单位），对应着可识别与可执行的指令，那么，将一首诗歌的二进制编码输入计算机作为程序执行，将会很快导致“未知指令”错误。

13 感谢作者提供这条信息。

14 诗歌见于 http://c2.com/cgi/wiki?PerlPoetry.

为便于比较，特提供卡罗尔诗歌的第一节：

'Twas brillig, and the slithy toves
Did gyre and gimble in the wabe:
All mimsy were the borogoves,

And the mome raths outgrabe.
(Carroll, 1995 : 130)

15 如埃斯本·阿尔瑟斯（1997：130—131）。

16 该例子取自克里斯蒂安·安德森（2002）。

17 关于另类现实玩法，参见 http://www.unfiction.com.

参考文献

Aarseth, Espen. 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

——. 1999. "Aporia and Epiphany in *Doom and the Speaking Clock*: The Temporality of Ergodic Art." In Ryan 1999, 31–41.

——. 2003a. "Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis." Papers of the 2003 DAC conference, Melbourne. hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf (accessed March 2004).

——. 2003b. "We All Want to Change the World: The Ideology of Innovation in Digital Media." In Liestøl, Morrison, and Rasmussen 2003, 416–439.

——. 2004a. "Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation." In Wardrip-Fruin and Harrigan 2004, 45–55.

——. 2004b. "Quest Games as Post -Narrative Discourse." In Ryan 2004, 61–90.

Abbott, H. Porter. 2002. *The Cambridge Introduction to Narrative*. Cambridge: Cambridge University Press.

Allen, Woody. 1981. "The Kugelmass Episode." In *The Treasury of American Short Stories*, ed. Nancy Sullivan, 680–690. New York: Doubleday.

Amerika, Mark. 2004. "Expanding the Concept of Writing: Notes on Net Art, Digital Narrative, and Viral Ethics." *Leonardo* 37, no. 1: 9–13.

——. FILMTEXT. http://www.markamerika.com/fi lmtext/ (accessed September 2004).

Amerika, Mark, and Talan Memmott. "Active/onBlur: An interview with Talan Memmott conducted by Mark Amerika." http://trace.ntu.ac.uk/newmedia/interview.

cfm (accessed January 13, 2003).

Andersen, Christian. 2002. "Morphology of the Action/Adventure Game." Manuscript, Aarhus University.

Andreychek, Eric. "Perl Port of Jabberwocky." http://c2.com/cgi/wiki?PerlPoetry (accessed September 2004).

Ankerson,Ingrid,andMeganSapnar. "Cruising." http://www.poemsthatgo.com/gallery/spring2001/crusing-launch.html (accessed June 2004).

Aristotle. 1996. *Poetics*. Trans. and with an introduction by Malcolm Heath. London: Penguin Books.

Arloz the Little Rhinoceros. http://turbulence.org/works/nature/objects/rhino/index.html (accessed November 30, 2002). No longer available.

Auletta, Ken. 1999. "What I Did at Summer Camp." *New Yorker* 7, no. 26: 46–51.

Austin, J. L. 1962. *How to Do Things with Words*. Oxford: Oxford University Press.

——. 1970. "Truth." In *Philosophical Papers*, ed. J. O. Urmson and G. J. Warnock, 117–133. Oxford: Oxford University Press.

Back, Maribeth. 2003. "The Reading Senses: Designing Texts for Multisensory Systems." In Liestøl, Morrison, and Rasmussen 2003, 157–182.

Banfield, Ann. 1982. *Unspeakable Sentences: Narration and Representation in the Language of Fiction*. London: Routledge.

Barthes, Roland. 1977. "Introduction to the Structural Analysis of Narrative." In *Image, Music, Text*, trans. Stephen Heath, 79–124. New York: Hill and Wang.

——. 1981a. *Camera Lucida: Reflections on Photography*. Trans. Richard Howard. New York: Hill and Wang.

——. 1981b. "The Discourse of History." In *Comparative Criticism: A Yearbook*, vol. 3, ed. E. S. Shaffer, trans. Stephen Bann, 7–20. Cambridge: Cambridge University Press.

——. 1982. "The Reality Effect." In *French Literary Theory Today*, ed. Tzvetan Todorov, 11–17. Cambridge: Cambridge University Press.

Bartle, Richard. 1996. "Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit Muds." http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm (accessed March 2004).

Baudrillard, Jean. 1988. "On Seduction." In *Selected Writings*, ed. Mark Poster, 149–165. Stanford, Calif.: Stanford University Press.

——. 1994. "The Precession of Simulacra." In *Simulacra and Simulations*, trans. Sheila Faria Glaser, 1–42. Ann Arbor: University of Michigan Press.

——. 1996. *The Perfect Crime*. Trans. Chris Turner. London: Verso.

Ben-Amos, Dan. 1969. "Analytical Categories and Ethnic Genres" *Genre* 2: 275–301.

Benveniste, Emile. 1971. *Problems in General Linguistics*. Trans. Mary Elizabeth Meek. Coral Gables, Fla.: University of Miami Press.

Bernstein, Mark. 1998. "Patterns of Hypertext." http://www.eastgate.com/patterns/

Patterns.html (accessed August 2004).

——. 2000. "More Than Legible: On Links That Readers Don't Want to Follow." http://portal.acm.org/citation.cfm?doid=336296.336370 (accessed August 2004).

——. "Hypertext Gardens: Delightful Vistas." http://www.eastgate.com/garden/ (accessed February 2001).

Blank, Marc. 1982. *Deadline*. Interactive fiction software. Cambridge, Mass.: Infocom.

Bolter, Jay David. 1991. *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing*. Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum.

——. 1992. "Literature in the Electronic Writing Space." *In Literacy Online: The Promises (and Perils) of Reading and Writing with Computers*, ed. Myron C. Tuman, 19–42. Pittsburgh: University of Pittsburgh Press.

Bolter, Jay David, and Richard Grusin. 1999. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Booth, Wayne. 1996. "Where Is the Autorial Audience in Biblical Narrative—and in Other 'Authoritative' Texts?" *Narrative* 4, no. 3: 218–253.

Bordwell, David. 1985. *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press.

Bordwell, David, and Kristin Thompson. 1990. *Film Art*. 3rd ed. New York: McGraw Hill.

Borges, Jorge Luis. 1983 [1962]. *Labyrinths. Selected Stories and Other Writings*. Ed. Donald A. Yates and James E. Irby. New York: Modern Library.

——. 1970. *The Aleph and Other Stories*. Ed. and trans. Norman Thomas di Giovanni. New York: E. P. Dutton.

Bremond, Claude. 1973. *Logique du récit*. Paris: Seuil.

Brewer, William F. 1995. "To Assert That Essentially All Human Knowledge and Memory Is Represented in Terms of Stories Is Certainly Wrong." In *Knowledge and Memory: The Real Story: Advances in Social Cognitions VII*, ed. Robert S. Wyer, 109–119. Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum.

Bringsjord, Selmer, and David Ferrucci. 1999. *Artificial Intelligence and Literary Creativity: Inside the Mind of Brutus, a Storytelling Machine*. Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum.

Bruce, Colin. 2004. *Schrödinger's Rabbits: The Many Worlds of Quantum*. Washington, D.C.: Joseph Henry Press.

Bruner, Jerome. 1991. "The Narrative Construction of Reality." *Critical Inquiry* 18, no. 1: 1–22.

Bukatman, Scott. 1993. *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Durham, N.C.: Duke University Press.

Caillois, Roger. 1961. *Men, Play, and Games*. Trans. Meyer Burach. New York: Free Press.

Campbell, Joseph. 1968. *The Hero with a Thousand Faces*. 2nd ed. Princeton, N.J.: Princeton University Press.

Campbell, P. Michael. 1987. "Interactive Fiction and Narrative Theory: Towards an Anti-Theory." *New England Review and Bread Loaf Quarterly* 10, no. 1: 76–84.

Carroll, Lewis. 1995. *Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking-Glass*. New York: Rand McNally.

Carroll, Noël. 1996. "Nonfiction Film and Postmodern Skepticism." In *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*, ed. David Bordwell and Noël Carroll, 283–306. Madison: University of Wisconsin Press.

Cassell, Justine, and Henry Jenkins, eds. 1998. *From Barbie to Mortal Kombat*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Cayley,John.1996. "Pressing the Reveal Code Key." *EJournal*. http://www.hanover.edu/philos/ejournal/archive/ej-6-1.txt (accessed September 2004).

—— .2002. "The Code Is Not the Text (Unless It Is the Text)." http://www.Electronicbookreview.com/thread/electropoetics/literal (accessed January 2005).

Center for Digital Storytelling. Online. http://www.storycenter.org/.

Chatman, Seymour. 1978. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca, N.Y.: Cornell University Press.

—— . 1990. *Coming to Terms: The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*. Ithaca, N.Y.: Cornell University Press.

Coetzee, J. M. 1997. *Boyhood: Scenes from Provincial Life*. New York: Viking.

Cohn, Dorrit. 1999. *The Distinction of Fiction*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Cortázar, Julio. 1967. "Continuity of Parks." In *Blow-up and Other Stories*, trans. Paul Blackburn, 63–65. New York: Pantheon.

Costikyan,Greg.Online. "Where Stories End and Games Begin." http://www.costik.com/gamstry.html (accessed March 2004).

—— . Online. "A Farewell to Hexes." http://www.costik.com/spisins.html (accessed September 2004).

Coverley, M. D. 2001. *Califia*. Hypertext software. Cambridge, Mass.: Eastgate Systems.

Crawford, Chris. 2002. "Assumptions Underlying the Erasmatron Storytelling System." In Mateas and Sengers 2003, 189–197.

—— . 2003. "Interactive Storytelling." In Wolf and Perron 2003, 259–273.

—— . 2004. *Chris Crawford on Interactive Storytelling*. Berkeley, Calif.: New Riders.

Currie, Gregory. 1990. *The Nature of Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press.

Darley, Andrew. 2000. *Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genres*. London: Routledge.

Dautenhahn, Kerstin. 2003. "Stories of Lemurs and Robots: The Social Origin of Story-

Telling." In Mateas and Sengers 2003, 63–90.

Dawkins, Richard. 1976. *The Selfish Gene*. New York: Oxford University Press.

Deutsch, David. 1997. *The Fabric of Reality*. Penguin Books.

Discovering Lewis and Clark. Online. http://www.lewis-clark.org/.

Ditlea, Steve. 1998. "False Starts Aside, Virtual Reality Finds New Roles." *New York Times*, March 23, C3.

Doležel, Lubomír. 1999. "Fictional and Historical Narrative: Meeting the Postmodernist Challenge." In Herman 1999, 247–273.

Don, Abbe. 1990. "Narrative and the Interface." In *The Art of Computer Interface*, ed. Brenda Laurel, 383–391. Reading, Mass.: Addison-Wesley.

——. Online. Bubbe's Back Porch. http://www.bubbe.com/dsb/index.html.

Doody, Margaret Anne. 1996. *The True Story of the Novel*. New Brunswick, N.J.: Rutgers University Press.

Douglas, J. Yellowlees. 2000. *The End of Books, or Books without End? Reading Interactive Narratives*. Ann Arbor: University of Michigan Press.

——. 2004. "Response to Markku Eskelinen." In Wardrip-Fruin and Harrigan 2004, 36–37.

Douglas, J. Yellowlees, and Andrew Hargadon. "The Pleasures of Immersion and Interaction: Schemas, Scripts, and the Fifth Business." In Wardrip-Fruin and Harrigan 2004, 192–206.

Dowd, Maureen. 1999. "Forrest Gump Biography." *New York Times*, September 22.

Eco, Umberto. 1979. *The Role of the Reader*. Bloomington: Indiana University Press.

——. 1989. *The Open Work*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.

Egginton, William. 2001. "Reality Is Bleeding: A Brief History of Film from the Sixteenth Century." *Configurations* 9, no. 2: 207–230.

Eliade, Mircea. 1975. *Myths, Rites, and Symbols: A Mircea Eliade Reader*. Ed. Wendell C. Beane and William G. Doty. Vol. 1. New York: Harper and Row.

Elliott, Kamilla. 2004. "Literary Film Adaptation and the Form/Content Dilemma." In Ryan 2004, 220–243.

Eskelinen, Markku. 2001. "The Gaming Situation." Game Studies 1, no. 1. http:///www.gamestudies.org/0101/eskelinen/ (accessed March 2004).

——. 2004. "Towards Computer Game Studies." In Wardrip-Fruin and Harrigan 2004, 36–44.

EverQuest Atlas: The Maps of Myrist. Published by Sony On-line Entertainment, Inc.

Ferguson, Niall, ed. 1997. *Virtual History: Alternatives and Counterfactuals*. London: Macmillan.

Fleischman, Suzanne. 1990. *Tense and Narrativity: From Medieval Performance to Modern Fiction*. Austin: University of Texas Press.

Fludernik, Monika. 1996. *Towards a "Natural" Narratology*. London: Routledge.

Foley, Barbara. 2005. "Documentary Novel and the Problems of Borders." In *Essentials of the Theory of Fiction*, ed. Michael J. Hoffman and Patrick Murphy, 239–254. Durham, N.C.: Duke University Press.

Foucault, Michel. 1971. *The Order of Things: Archaeology of the Human Sciences*. New York: Pantheon Books.

Fowles, John. 1969. *The French Lieutenant's Woman*. Chicago: New American Library, Signet Books.

Frank, Joseph. 1991. *The Idea of Spatial Form*. New Brunswick, N.J.: Rutgers University Press.

Frasca, Gonzalo. Online a. "Ludology Meets Narratology: Similitude and Difference between (Video) games and Narrative." http://www.jacaranda.org/frasca/ludology.htm (accessed March 2004).

——. Online b. "Ludologists Love Stories, Too: Note from a Debate That Never Took Place." http://www.ludology.org (accessed March 2004).

——. 2003a. "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology." In Wolf and Perron 2003, 221–235.

——. 2003b. "Sim Sin City: Some Thoughts about Grand Theft Auto 3." *Game Studies* 3, no. 2. http://www.gamestudies.org/0302/frasca/ (accessed March 2004).

Freeland, Cynthia. 2004. "Ordinary Horror in Reality TV." In Ryan 2004, 244–266.

Gaudreault, André, and François Jost. 1990. *Le récit cinéma tographique*. Paris: Nathan.

Genet, Jean. 1984 [1947]. *Les Bonnes*. Paris: Gallimard.

Genette, Gérard. 1972. *Figure III*. Paris: Seuil.

——. 1988. *Narrative Discourse Revisited*. Trans. Jane E. Lewin. Ithaca, N.Y: Cornell University Press.

——. 1991. *Fiction et diction*. Paris: Seuil.

——. 2004. *Métalepse: De la figure à lafi ction*. Paris: Seuil.

Glaser, Michelle, Andrew Hutchison, and Marie-Louise Xavier. 2001. *Juvenate: An Interactive Narrative*. CD-ROM. Produced in association with the Australian Film Commission. http://multimedia.design.curtin.edu.au/juvenate/ (accessed June 2004).

Glassner, Andrew. 2004. *Interactive Storytelling: Techniques for* 21st *Century Fiction*. Natick, Mass.: A. K. Peters.

Glazier, Loss Pequeño. 2002. *Digital Poetics: The Making of E-Poetries*. Tuscaloosa: University of Alabama Press.

Greene, Brian. 1999.*The Elegant Universe: Superstrings, Hidden Dimensions, and the Quest for the Ultimate Theory*. New York: Random House.

Grice, H. Paul. 1975. "Logic and Conversation." In *Syntax and Semantics 3: Speech Acts*, ed. Peter Cole and Jerry Morgan, 41–58. New York: Academic Press.

Grodal, Torben. 2003. "Stories for Eye, Ear, and Muscle: Video Games, Media, and Embodied Experience." In Wolf and Perron 2003, 129–155.

Gulland, Sandra. 1999. *The Many Lives of Josephine B*. New York: Touchstone.

Gunder, Anna. 2004. *Hyperworks: On Digital Literature and Computer Games*. Uppsala, Sweden: Publications from the Section for Sociology of Literature and the Department of Literature, Uppsala University.

Haraway, Donna. 1991. *Simians, Cyborgs, and Woman: The Reinvention of Nature*. London: Routledge.

Harpold, Terry. 2005. "Digital Narrative." In Herman, Jahn, and Ryan 2005, 108–112.

Hayles, N. Katherine. 1999a. "Artificial Life and Literary Culture." In *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*, ed. Marie-Laure Ryan, 205–223. Bloomington: Indiana University Press.

——. 1999b. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press.

——. 2002. *Writing Machines*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

——. 2003. "Translating Media: Why We Should Rethink Textuality." *Yale Journal of Criticism* 16, no. 2: 263–290.

——. 2004. "Print Is Flat, Code Is Deep: The Importance of Media-Specific Analysis." *Poetics Today* 25, no. 1: 67–90.

Hayward, Malcolm. 1994. "Genre Recognition of History and Fiction." *Poetics* 22: 409–421.

Heise, Ursula K. 2002. "Unnatural Ecologies: The Metaphor of the Environment in Media Theory." *Configurations* 10, no. 1: 149–168.

Herman, David, ed. 1999. *Narratologies: New Perspectives on Narrative Analysis*. Columbus: Ohio State University Press.

——. 2003. "Regrounding Narratology: The Study of Narratively Organized Systems for Thinking." In *What Is Narratology?*, ed. Tom Kindt and Hans Harald Müller, 303–332. Berlin: Walter de Gruyter.

Herman, David, Manfred Jahn, and Marie-Laure Ryan, eds. 2005. *The Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. London: Routledge.

Hildesheimer, Wolfgang. 1983. *Marbot: A Biography*. Trans. Patricia Crampton. New York: Braziller.

Hofstadter, Douglas. 1980. *Gödel, Escher, Bach: An Eternal Golden Braid*. New York: Vintage Books.

——. 1984. *Metamagical Themas: Questing for the Essence of Mind and Pattern*. New York: Vintage Books.

Huizinga, Johan. 1955. *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. Boston: Beacon Press.

I'm Your Man. 1998. Interactive movie. Dir. Bob Bejean. Performed by Mark Metcalf, Colleen Quinn, and Kevin M. Seal. A Choice Point Film. Presented by Planet Theory in association with DVD international. DVD edition produced by Bill

Franzblau.

Inform Web site. Online. http://www.inform-fiction.org/introduction/index.html.

InteractiveStory Net. Online. http://www.quvu.net/interactivestory.net/Iser, Wolfgang. 1980. "The Reading Process." In *Reader-Response Criticism: From Formalism to Poststructuralism*, ed. Jane Tompkins, 50–69. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Jackson, Shelley. 1995. *Patchwork Girl*. Hypertext software. Cambridge, Mass.: Eastgate Systems.

Jahn, Manfred. 2003. "'Awake! Open Your Eyes!' The Cognitive Logic of External and Internal Stories." In *Narrative Theory and the Cognitive Sciences*, ed. David Herman, 195–213. Stanford, Calif.: CLSI Publications.

Jakobson, Roman. 1960. "Linguistics and Poetics." In *Style and Language*, ed. Thomas Sebeok, 350–377. Cambridge: MIT Press.

Jannidis, Fotis. 2003. "Narratology and the Narrative." In *What Is Narratology?*, ed. Tom Kindt and Hans-Harald Müller, 35–54. Berlin: Walter de Gruyter.

Jenkins, Henry. 2004. "Game Design as Narrative Architecture." In Wardrip-Fruin and Harrigan 2004, 118–130.

Jennings, Pamela. 1996. "Narrative Structures for New Media: Towards a New Definition." *Leonardo* 29, no. 5: 345–350.

Johnson, Steven. 1997. *Interface Culture: How New Technology Transforms the Way We Create and Communicate*. San Francisco: HarperEdge.

Joyce, Michael. 1987. *Afternoon, a story*. Hypertext software. Cambridge, Mass.: Eastgate Systems.

——. 1995. *Of Two Minds: Hypertext, Pedagogy, and Poetics*. Ann Arbor: University of Michigan Press.

——. 1996 and 1997. *Twelve Blue: Story in Eight Bars*. World Wide Web hyperfiction. Postmodern Culture and Eastgate Systems. http://www.eastgate.com/TwelveBlue (accessed February 2004).

Jung,Felix,and Dipti Vadya. "Young Couple, Ohio State Fair." http://webdelsol.com/Synesthesia/# (accessed May 28, 2004).

Juul, Jesper. 2001. "Games Telling Stories: A Brief Note on Games and Narratives." *Game Studies* 1, no. 1. http:///www.gamestudies.org/0101/juul-gts/ (accessed March 2004).

——. 2004. "Introduction to Game Time." In Wardrip-Fruin and Harrigan 2004, 131–142.

——. 2005. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Kakutani, Michiko. 1999. "Biography as Mirror Reflecting Biographer." *New York Times*, October 2.

Kittler, Friedrich. 1997. *Literature, Media, Information Systems*. Ed. John Johnston. Amsterdam: G + B Arts International.

Klastrup, Lisbeth. 2003. "A Poetics of Virtual Worlds." Digital Arts and Culture Conference, Melbourne, 100–109. http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/ (accessed September 2004).

Koskimaa, Raine. 2000. "Digital Literature: From Text to Hypertext and Beyond." Ph.D. diss., University of Jyväskylä, Finland http://www.cc.jyu.fi /~koskimaa/thesis/.

Kozloff, Sarah. 1992. "Narrative Theory and Television." In *Channels of Discourse, Reassembled*, ed. Robert Allen, 43–71. Chapel Hill: University of North Carolina Press.

Krauss, Rosalind. 1999." *A Voyage on the North Sea": Art in the Age of the Post-Medium Condition*. London: Thames and Hudson.

Krzywinska, Tanya. 2002. "Hands-on Horror." In *Screenplay*, ed. Geoff King and Tanya Krzywinska, 206–223. London: Wallfl ower Press.

Labov, William, and Joshua Waletzky. 1967. "Narrative Analysis: Oral Versions of Personal Experience." In *Essays on the Verbal and Visual Arts*, ed. June Helm, 12–44. Seattle: University of Washington Press.

Landow, George Press. 1997. *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Lanham, Richard. 1993. *The Electronic Word: Democracy, Technology, and the Arts*. Chicago: University of Chicago Press.

Larsen, Deena. 1993. *Marble Springs*. Hypertext software. Cambridge, Mass.: Eastgate Systems.

Laurel, Brenda. 1991. *Computers as Theatre*. Menlo Park, Calif.: Addison-Wesley.

——. 1993. "Art and Activism in VR." *Wide Angle* 15, no. 4: 13–21.

——. 2001. *Utopian Entrepreneur*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Lejeune, Philippe. 1980. *Je est un autre: L'autobiographie, de la literature aux médias*. Paris: Seuil.

Lessing, Gotthold Ephraim. 1984. *Laocoön: An Essay on the Limits of Painting and Poetry*. Trans. Edward Allen McCormick. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Lewis, David. 1978. "Truth in Fiction." *American Philosophical Quarterly* 15: 37–46.

Lewis, Jason. "Nine." http://www.poemsthatgo.com/gallery/fall2003/nine/nine.htm (accessed June 2003).

Lialina, Olia. 1996. *My Boyfriend Came Back from the War*. http://www.teleportacia.org/war/ (accessed June 2003).

Liestøl, Eva. 2003. "Computer Games and the Ludic Structure of Interpretation." In Liestøl, Morrison, and Rasmussen 2003, 327–357.

Liestøl, Gunnar, Andrew Morrison, and Terje Rasmussen, eds. 2003. *Digital Media*

Revisited. Cambridge: MIT Press.

Liu, Alan. 2004. *The Laws of Cool: Knowledge Work and the Culture of Information*. Chicago: University of Chicago Press.

Long, Jonathan. 2003. "History, Narrative, and Photography in W. G. Sebald' s Die Ausgewanderten." *Modern Language Review* 98, no. 1: 117–137.

Luesebrink,Marjorie. "The Personalization of Complexity." http://califia.hispeed.com/Complexity/ (accessed January 2003).

Lunenfeld, Peter. 2004. "The Myth of Interactive Cinema." In Ryan 2004, 377–390.

Lyotard, Jean-François. 1984. *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Trans. Geoff Bennington and Brian Massumi. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Malina, Debra. 2002. *Breaking the Frame: Metalepsis and the Construction of the Subject*. Columbus: Ohio State University Press.

Malloy, Judy. 1993. *Its Name Was Penelope*. Hypertext software. Cambridge, Mass.: Eastgate Systems.

Manovich, Lev. 2001. The Language of New Media. Cambridge, Mass.: MIT Press.

——. "Generation Flash." http://www.fdcw.unimaas.nl/is/generationflash.htm (accessed October 2003).

Margolin, Uri. 1999. "Of What Is Past, Is Passing, or to Come: Temporality, Aspectuality, Modality, and the Nature of Literary Narrative." In *Narratologies: New Perspectives on Narrative Analysis*, ed. David Herman, 142–166. Columbus: Ohio State University Press.

Martínez-Bonati, Félix. 1981. *Fictive Discourse and the Structures of Literature*. Ithaca, N.Y.: Cornell University Press.

Mateas, Michael. 2004, "A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games." In Wardrip-Fruin and Harrigan, 19–33.

Mateas, Michael, and Phoebe Sengers, eds. 2003. *Narrative Intelligence*. Amsterdam: John Benjamins.

Mateas, Michael, and Andrew Stern. 2002. "Façade: An Experiment in Building a Fully -Realized Interactive Drama." http://www.quvu.net/interactivestory.net/papers/MateasSternGDC03.pdf.

—— .2005.Façade.InteractiveCD-ROM.

Downloadablefrom http://interactivestory.net/download.

McHale, Brian. 1987. *Postmodernist Fiction*. New York: Methuen.

McLuhan, Marshall. 1996. *Essential McLuhan*. Ed. Eric McLuhan and Frank Zingrone. New York: Basic Books.

Meadows, Mark Stephen. 2003. *Pause and Effect: The Art of Interactive Narrative*. Indianapolis: New Riders.

Meehan, James. 1981. "Tale-Spin." In *Inside Computer Understanding*, ed. Roger

Schank, 197–225. Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum.

Memmott, Talan. Lexia to Perplexia. http://www.altx.com/ebr/ebr11/11mem/ (accessed January 2004).

Metz, Christian. 1974. *Film Language: A Semiotics of the Cinema*. Trans. Michael Taylor. New York: Oxford University Press.

Meyer -Minnemann, Klaus. 2005. "Un procédé qui 'produit un effet de bizzarerie' : La métalepse littéraire." In *Métalepses: Entorses au pacte de représentation*, ed. Jean-Marie Schaeffer and John Pier. Paris: Editions du Centre National de la Recherche Scientifique.

Meyerowitz, Joshua. 1993. "Images of Media: Hidden Ferment—and Harmony—in the Field." *Journal of Communications* 43, no. 3: 55–66.

Miller, Carolyn Handler. 2004. *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*. Amsterdam: Focal Press/Elsevier.

Montfort, Nick. 2002. "Toward a Theory of Interactive Fiction." Available at: http://nickm.com/if/toward.html (accessed February 2003).

——. 2003. *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

——. 2004. "Interactive Fiction as 'Story', 'Game', 'Storygame', 'Novel', 'World', 'Literature', 'Puzzle', 'Problem', 'Riddle', and 'Machine.'" In Wardrip-Fruin and Harrigan 2004, 310–317.

Morris, Edmund. 1999. *Dutch: A Memoir of Ronald Reagan*. New York: Random House.

Morrissey, Judd. 2000. The Jew's Daughter. http://www.thejewsdaughter.com/ (accessed February 2003).

Motte, Warren. 1995. *Playtexts: Ludics in Contemporary Literature*. Lincoln: University of Nebraska Press.

Moulthrop, Stuart. 1991. *Victory Garden*. Hypertext software. Watertown, Mass.: Eastgate Systems.

——. 2004. "Response to Espen Aarseth." In Wardrip-Fruin and Harrigan 2004, 47–48.

Murray, Janet. 1997. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: Free Press.

——. 2004. "From Game -Story to Cyberdrama." In Wardrip-Fruin and Harrigan 2004, 2–11.

Nattiez, Jean-Jacques. 1990. "Can One Speak of Narrativity in Music?" *Journal of the Royal Musical Association* 115,no.2:240–257. http://www.jstor.org/view/02690403/ap030008/03a00060/0 (accessed July2004).

Nelson, Theodore. 1970. "No More Teachers' Dirty Looks." *Computer Decisions* 9, no. 8: 16–23.

Ong, Walter J. 1982. *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*. London: Methuen.

On-line Caroline. http://www.On-linecaroline.com (accessed October 2003).

Parker, Jeff. 2001. "A Poetics of the Link." *Electronic Book Review*. http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/linkletters (accessed January 2005).

——. *Long Wide Smile*. Hypertext fiction. http://www.hypertxt.com/parker/magnetic.

Parsons, Terence. 1980. *Nonexistent Objects*. New Haven, Conn.: Yale University Press.

Paul, Christiane. 2003. *Digital Art*. London: Thames and Hudson.

Pavel, Thomas. 1986. *Fictional Worlds*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.

Pearce, Celia. 2002a. "Game Noir: A Conversation with Thim Schafer." *Game Studies* 3, no. 2. http://www.gamestudies.org/0301/pearce/(accessed March 2004).

——. 2002b. "Sims, Battle Bots, Cellular Automata God and Go: A Conversation with Will Wright" *Game Studies* 1, no. 2. http://www.gamestudies.org/0102/pearce/ (accessed March 2004).

Perlstein, Steven. 2004. "Choice Is Overrated." *Washington Post*, September 10.

Phelps,Katherine. "Story Shapes for Digital Media." http://www.glasswings.com/Storytronics/Tronics/shapes/onshapes (accessed July 2004).

Pinsky, Robert. 1984. *Mindwheel: An Electronic Novel*. Steve Hale and William Mataga, programmers. Interactive fiction. San Rafael, Calif.: Brøderbund Software Corp.

Pirandello, Luigi. 1995." *Six Characters in Search of an Author" and Other Plays*. Trans. Mark Musa. London: Penguin Books.

Plantinga, Carl. 1996. "Moving Pictures and the Rhetoric of Nonfiction Film: Two Approaches." In *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*, ed. David Bordwell and Noël Carroll, 307–324. Madison: University of Wisconsin Press.

Plotkin, Andrew. *Spider and Web*. Interactive fiction. Downloadable from ftp://ftp.gmd.de/if -archive/games/infocom/Tangle.z5ordirectlyplayedfrom http://www.ifiction.org/games/play.phpz (accessed October 2004).

Ponech, Trevor. 1997. "What Is Non-Fictional Cinema?" In *Film Theory and Philosophy*, ed. Richard Allen and Murray Smith, 203–320. Oxford: Clarendon Press.

Powers, Richard. 1995. *Galatea 2.2*. New York: Farrar, Straus, and Giroux.

Pratt, Mary Louise. 1977. *Toward a Speech Act Theory of Literary Discourse*. Bloomington: Indiana University Press.

Prince, Gerald. 1982. *Narratology: The Forms and Functions of Narrative*. The Hague: Mouton.

——. 2003 [1987]. *Dictionary of Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press.

Prior, A. N. 2003. *Papers on Time and Tense*, ed. Per Hasle, Peter Øhrstrom, Torden Braüner, and Jack Copeland. Cambridge: Cambridge University Press.

Propp, Vladimir. 1968. *Morphology of the Folk Tale*. Trans. L. Scott, rev. by Louis A. Wagner. Austin: University of Texas Press.

Rabinowitz, Peter. 2004. "Music, Genre, and Narrative Theory." In Ryan 2004,

305–328.

Raley, Rita. 2002. "Interferences: [Net.Writing] and the Practice of Codework." Electronic Book Review. http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/net.writing (accessed January 2005).

Rettberg, Scott. 2002. "The Pleasure (and Pain) of Links Poetics. *Electronic Book Review*. http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/pragmatic (accessed January 2005).

Ricoeur, Paul. 1983, 1984, 1985. *Temps et récit*. 3 vols. Paris: Seuil.

Rothstein, Edward. 2000. "TV Shows in Which the Real Is Fake and the Fake Is Real." *New York Times*, August 5.

Ryan, Marie-Laure. 1991. *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington: University of Indiana Press.

——. 1992. "The Modes of Narrativity and Their Visual Metaphors." *Style* 26, no. 3: 368–387.

——. 1997. "Postmodernism and the Doctrine of Panfictionality." *Narrative* 5, no. 2: 165–187.

——, ed. 1999. *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*. Bloomington: Indiana University Press.

——. 2001. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

——, ed. 2004. *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press.

Ryan, Marie-Laure, and Jon Thiem. *Symbol Rock*. Interactive CD-ROM.

Salen, Katie, and Eric Zimmerman. 2003. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Saussure, Ferdinand de. 1966. *Course in General Linguistics*. Trans. Wade Baskin. New York: McGraw Hill.

Savitch, Walter J. 1982. *Abstract Machines and Grammars*. Boston: Little, Brown.

Schaeffer, Jean-Marie. 1999. *Pourquoi la fiction?* Paris: Seuil.

Schaeffer, Jean-Marie, and John Pier. 2002. Introductory text to the international colloquium "La métalepse, aujoud' hui." Goethe Institut, Paris, November 29–30.

Schank, Roger. 1990. *Tell Me a Story: A New Look at Real and Artificial Memory*. New York: Scribner.

Schank, Roger, and Robert P. Abelson. 1995. "Knowledge and Memory: The Real Story." In *Advances in Social Cognition, vol. 7, Knowledge and Memory: The Real Story*, ed. Robert S. Wyer, 1–85. Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum.

Scholes, Robert. 1993. "Tlön and Truth: Reflections on Literary Theory and Philosophy." In *Realism and Representation: Essays on the Problem of Realism in Relation to Science, Literature, and Culture*, ed. George Levine, 179–181. Madison:

University of Wisconsin Press.
Searle, John. 1975. "The Logical Status of Fictional Discourse." *New Literary History* 6: 319–332.
Sebald, W. G. 1996. *The Emigrants*. Trans. Michael Hulse. New York: New Directions.
——. 2001. *Austerlitz*. Trans. Anthea Bell. New York: Random House.
Sella, Marshall. 2000. "The Electronic Fishbowl." *New York Times Magazine* 2: 50–57.
Short,Emily.*Galatea*. Interactive fiction. Downloadable from http://www.wurb.com/if/game/1326.
Simanowski, Roberto. 2004. "Concrete Poetry in Digital Media: Its Predecessors, Its Presence, and Its Future." Dichtung-Digital.http://www.dichtung -digital.com/2004/3/simanowski/index.htm.
Steiner, Wendy. 2004. "Pictorial Narrativity." In Ryan 2004, 145–177.
Stephenson, Neal. 1993. *Snow Crash*. New York: Bantam Books.
Stern, Andrew. 2003. "Virtual Babyz: Believable Agents with Narrative Intelligence." In Mateas and Sengers 2003, 189–197.
Strickland, Stephanie. 1997a. "Poetry in the Digital Environment." *Electronic Book Review*. http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/map-like (accessed January 2005).
——. 1997b. *True North*. Hypertext software. Cambridge, Mass.: Eastgate Systems.
Suits, Bernard. 1978. *The Grasshopper: Games, Life, and Utopia*. Toronto: University of Toronto Press.
Survivor. 2000–present. TV series. Created and produced by Mark Burnett.
Tegmark, Max. 2003. "Parallel Universes." *Scientific American*, May, 41–51.
The Truman Show. 1998. Film written by Andrew Niccol, directed by Peter Weir. With Jim Carey, Ed Harris, Laura Linney.
Thomas, Evan, and Jon Meacham. 1999. "The Book on Reagan." *Newsweek*, October 4, 23–25.
Tosca, Susana Pajares. 2000. "A Pragmatics of Links." *Journal of Digital Information* 1, no. 6. http://jodi.ecs.soton.ac.uk/Articles/v01/i06/Pajares/ (accessed June 2002).
Turkle, Sherry. 1995. *Life on the Screen*. New York: Simon and Schuster.
Turner, Mark. 1996. *The Literary Mind*. Oxford: Oxford University Press.
Turner, Scott. 1994. *The Creative Process: A Computer Model for Storytelling and Creativity*. Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum.
Veyne, Paul. 1998. *Did the Greeks Believe in Their Myths? An Essay on the Conceptual Imagination*. Trans. Paula Wirrig. Chicago: University of Chicago Press.
Walker, Jill. 2004. "How I Was Played by On-line Caroline." In Wardrip-Fruin and Harrigan 2004, 302–309.
Walton, Kendall L. 1984. "Transparent Pictures." *Critical Inquiry* 11, no. 2: 246–277.
——. 1990. *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational*

Arts. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.

Wardrip-Fruin, Noah. "What Is Hypertext?" http://hyperfiction.org/texts/whatHypertextIs.pdf (accessed January 2005).

Wardrip-Fruin, Noah, and Pat Harrigan, eds. 2004. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Wardrip-Fruin, Noah, and Nick Montfort, eds. 2003. *The New Media Reader*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

——, and Brion Moss, with A C Capman and Duane Whitehurst. 2002. "The Impermanence Agent: Project and Context." In *CyberText Yearbook*, ed. Markku Eskelinen and Raine Koskimaa, 13–58. Jyväskylä, Finland: University of Jyväskylä, Publications of the Research Centre for Contemporary Culture.

Weaver, Mike. 1984. *Julia Margaret Cameron, 1815–1879*. Boston: Little, Brown.

Weberman, David. 2002. "The Matrix: Simulation and the Postmodern Age." In *The Matrix and Philosophy*, ed. William Irwin, 225–229. Chicago: Open Court.

Weinstone, Ann. 2004. *Avatar Bodies: A Tantra for Posthumanism*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

White, Hayden. 1978. *Tropics of Discourse: Essays in Cultural Criticism*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

——. 1981. "The Value of Narrativity in the Representation of History." In *On Narrative*, ed. W. J. T. Mitchell, 1–23. Chicago: University of Chicago Press.

——. 1987. *The Content of the Form: Narrative Discourse and Historical Representation*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

——. 1992. "Historical Emplotment and the Problem of Truth." In *Probing the Limits of Representation: Nazism and the Final Solution*, ed. Saul Friedlander, 37–53. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.

Wolf, Mark J. P., and Bernard Perron, eds. 2003. *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge.

Wolf, Werner. 2002. "Das Problem de Narrativität in Literatur, Bildender Kunst und Musik: Ein Beitrag zu einer Intermedialen Erzähltheorie." In *Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär*, ed. Vera Nünning and Ansgar Nünning, 23–104. Trier: Wissenschafl icher Verlag Trier.

——. 2003. "Narrative and Narrativity: A Narratological Reconceptualization and its Applicability to the Visual Arts." *Word and Image* 19, no. 3: 180–197.

——. 2005. "Music and Narrative" and "Pictorial Narrativity." In Herman, Jahn, and Ryan 2005, 324–329 and 431–435.

Wolfe, Tom. 1973. "The New Journalism." In *The New Journalism*, ed. Tom Wolfe and E. W. Johnson, 1–52. New York: Harper and Row.

Woolley, Benjamin. 1992. *Virtual Worlds*. London: Blackwell.

Worth, Sol. 1981. "Pictures Can't Say Ain't." In *Studies in Visual Communication*, ed.

and intro. Larry Gross. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
Zhai, Philip. 1999. *Get Real: A Philosophical Adventure in Virtual Reality*. New York: Rowman and Littlefield.
Zoesis Project. Online. http://www.zoesis.com/corporate/n-index.html.

索 引

（数字为原书页码，见本书边码）

译后记*

玛丽—劳尔·瑞安是当代西方最富有理论创新意识的叙事学家之一。除在《今日诗学》、《文体》、《叙事》、《文学语义学学报》、《符号学》等知名文学理论期刊发表大量论文外，另有专著《可能世界、人工智能、叙事理论》（1991 年印第安纳大学出版社，获现代语言学会 1992 年度独立学者奖）、《作为虚拟现实的叙事》（2001 年约翰·霍普金斯大学出版社，获现代语言学会 2002 年 Jeanne and Aldo Scaglione 比较文学研究奖）、《故事的变身》（2006 明尼苏达大学出版社），并主编文集《赛博空间的文本性》（1999）、《跨媒介叙事》（2004），与戴维·赫尔曼和曼弗瑞德·雅恩一道主编了《劳特利奇叙事理论百科全书》（2005），与玛丽娜·格丽莎科娃（Marina Grishakova）合编《跨媒介性与故事讲述》（2010），并承担了多部辞书的与叙事学关联的词条撰写工作。瑞安的叙事理论博采众长，独辟蹊径，不仅扩展了叙事学的理论视野，而且更新了叙事学的方法视角，极大地增强了叙事学的解释力。

叙事学发展的最新趋势是跨学科与跨媒介，这也是结构主义叙事学

* 译后记及本书“导言”部分先行发表于《符号与传媒》2013年春季号（四川大学出版社）。

的原初设想。但实际上,像热拉尔·热奈特、米克·巴尔、杰拉德·普林斯等巨头却将叙事学领向了"地方性知识"(热奈特甚至被斥为"普鲁斯特叙事学"),也就是瑞安所谓的叙事学的言语行为理论模式。该模式一度是叙事学的主流,然而,在遭遇除现实主义和现代主义文学之外的其他文类或媒介的叙事文本时,它的分析工具就不那么得心应手了。后经典叙事学由于背叛了原本的诗学取向,严重抵消了其政治阐释学成就。面对这种分裂状况,像理论物理学一样,叙事学也在期待某种意义上的统一理论。这种统一理论不仅要能解释已有的叙事现象,而且还要能够预测未被发现或尚未出现的叙事形态。

瑞安的工作就是重新绘制叙事学的学科版图,而数字文本性乃叙事学发展真正的西部新边疆。历时地看,人类的叙事艺术经历了口头史诗、戏剧、小说、电影、电视各种媒介形式,每次文学革命其实就是在挑战固有的媒介界限,几乎已穷尽了传统媒介的叙事潜力。如今计算机网络技术则综合了多媒介、多模态特征,为叙事创新提供全新的机遇。如果说叙事学过去的发展有文学经典作为依托,那么叙事学干预数字领域则面临着先天的不足:目前尚不存在数字叙事的经典体系。对此,瑞安倒是很坦然:一是不能用传统媒介的审美观念来衡量数字文本的现有成就;二是"理论先行",数字叙事学领先其研究对象。同时,叙事学对数字领域的学科殖民也受到了游戏学(ludology)本能的抵制。游戏学派坚持认为,叙事是对已发生事件的表征,游戏是对可能事件的模拟,二者根本就不兼容。瑞安则通过对"叙事性"的重新界定,有力地捍卫了叙事学的立场。

《故事的变身》主要解决两个关系问题:其一,叙事与媒介;其二,叙事与互动。只有对"叙事性"的界定进行升级改写,才能够寻求以上问题的解决方案。

关于"叙事性"的阐释,在叙事学内部有语义学与语用学立场之间的争执,在外部有游戏学与叙事学立场之间的对峙。在这两种论争中都有瑞安的身影。2006年她在《叙事》杂志上与鲁德鲁姆展开了论辩;在《今

日诗学》和网络期刊《数字诗学》与游戏学派展开了广泛的论辩。瑞安将各种叙事界定归结为三类:句法学、语义学、语用学,认为只有语义学定义才具有跨媒介与跨文类的普适性。她提出叙事性的四个条件维度:核心是故事世界的时间与空间维度、故事世界居民的心理维度;外围是形式与语用维度(如因果、意旨等)。这种思想来自"可能世界叙事学",瑞安被认为创造性推进了叙事学的可能世界方法。可能世界思路的优点至少体现在两个方面:一是能够方便地翻译成数学逻辑语言,实现叙事理论与数字技术的对接;二是克服了传统叙事观念的回顾性、固化模式,故事被视为故事世界所有可能的演化路线的集合。这样就可以将基于计算机网络的新型叙事形态如互动小说、超文本小说、电子游戏、博客直播等等纳入叙事学的考察范围。

瑞安关于叙事性的基本观点是:叙事乃认知建构,具有不变的意义内核,其各种媒介显现称为故事的变身;叙事意义的呈现方式称叙事性的模式,即在心里唤起界定叙事性的认知建构的独特方式。《故事的变身》提供了一个由十个二元对立和一个三重组合构成的模式清单:外部/内部、虚构/非虚构、表征/模拟、讲述/模仿、自为/他用、自主/说明、脚本式/自生式、接受式/参与式、确定式/不确定式、回顾式/同步式/前瞻式、字面式/隐喻式(这个清单当然是开放性的)。每组左边的词可看作无标记的情况,左边范畴的组合产生典型性叙事情景,而一个或多个右边范畴的实现则是边缘形式。

同样,"媒介性"的界定也是学界一大难题。瑞安提出了三种思路:符号学、技术、文化。符号学方法考察代码以及支撑各种媒介的感觉通道,因此区分三大媒介家族:语言、视觉、听觉,关注的是特定符号类型或刺激的叙事功能的可供性和局限性。技术视角追问支撑各种符号类型的材料和技术,关注创造新的媒介对象和表达潜力。文化视角关注的是媒介的文化体制和社会功用。就叙事学而言,倘若一种媒介对故事、话语、社会或个人的叙事使用产生了影响作用,那么该媒介就可被看作具有叙事关

联。叙事体验的媒介特征被概括为四个方面:时空延展性、运动属性、符号渠道的数量、知觉渠道的优先级。

在“叙事性”和“媒介性”解决方案的基础上,《故事的变身》考察了传统媒介的三种叙事模式:虚构式、自生式(如电视真人秀节目)、实时式(如体育直播)。

新媒介即数字媒介构成了对叙事学的最大挑战。在技术领域,软件工程师们渴望创造基于数字技术的文学经典,自然更钟情于形式—结构主义路线,从叙事学的源头普罗普、巴尔特、布雷蒙等寻求灵感。创造具有情感强度和审美深度的“数字哈姆雷特”则成了孜孜以求的数字文论圣杯。所谓“镜像”、“根块”、“互文性”、“读者文本”、“异声喧嚣”等20世纪的“大理论”词汇,就描述传统的文学文本而言,多少还只是停留在隐喻意义上,媒介技术的发展为它们赋予了物理生命。瑞安兼具文学理论家和软件工程师的双重身份,能够对数字叙事进行深入的诗学描述。

数字叙事学的核心障碍是调和“叙事性”与“互动性”,也就是解决叙事的线性同读者参与的非线性之间的矛盾。叙事意义预设了线性和时间、逻辑、因果的单向性,而系统提供的选择则需要非线性的或多线性的分岔结构。由于叙事意义是叙述者或设计者自上而下规划的产物,互动性则要求用户自下而上的输入,二者之间需要无缝对接才能产生形式精致的叙事图案。

对此,瑞安的解决方案是“文本架构”和“互动性模式”。文本架构指故事层或话语层的结构图案,表征了几乎所有的叙事可能性,为用户的互动提供选择,比如网络、树状、流程、迷宫、侧枝矢量、海葵、轨道转换系统等。互动性指用户与文本之间的关系,由内在与外在、探索与本体两对二元对立交叉组合构成四种基本模式:外在/探索型,如经典超文本小说;内在/探索型:如历险类游戏;外在/本体型,如模拟类游戏;内在/本体型,如角色扮演和虚拟现实类。在“文本架构”和“互动性模式”解决方案的基础上,《故事的变身》探讨几种典型的互动叙事类型:互动小说、超

文本小说、互动戏剧、电子游戏乃至叙事越界。

如果把叙事学的事业看作对统一理论模型的追求，那么瑞安的工作就和霍金相类似。如果说现实主义和现代主义呈现的是类似牛顿力学所描述的“经典世界”，那么后现代文学和数字技术则创造了文学研究中的“量子世界”。以电子游戏为代表的数字文本性已成为当今主流的娱乐形式，迫切需要叙事学的干预以提升其审美品质，用瑞安的话说，“因为这些媒介所患痼疾或许只有故事讲述的普遍的、屡试不爽的魅力才能治愈。”

《故事的变身》旨在建构跨媒介叙事学。除文学理论之外，本书还引证了大量的跨学科的学者、论著、术语，以及大量的文学、影视、音乐、美术、数字作品乃至电子游戏。译者对于无法翻译的代码作品保留了原文。为忠实传达原著的思想，译者广泛参阅了维基百科及相关作者、作品网站；对于书中有歧义的部分，则直接同作者本人联系。感谢瑞安在翻译的过程中仔细解答我们的疑问。

感谢四川大学赵毅衡教授的指导、译林出版社编辑的帮助。本选题还得到了教育部人文社会科学规划项目“玛丽—劳尔·瑞安叙事理论研究（11YJA752031）”以及英语语言文化研究所“数字媒介叙事学研究”项目的支持。

本书的翻译工作：张新军负责导言、第一、二、三、五、六、八、九章、注释；吴光军负责第四章；林文娟负责第七章。最后由张新军统稿。由于本书旁征博引、原创性强，翻译中难免出现理解和表述之疏漏，敬请学界同仁批评指正。

张新军

湖北医药学院

英语语言文化研究所

2013 年 6 月

本书首先厘清了叙事与媒介的界定问题，考察了传统媒介的三种模式，并对互动小说、超文本小说、多媒体作品、基于网络的短小叙事，以及人工智能支撑的互动戏剧进行了解读，说明了著作程序软件如何影响了叙事的意义，对“叙事越界”现象作了独具匠心的描述。作者追求跨学科与跨媒介的叙事学，为调和叙事性与互动性提供了一个解决方案，通过对语言之外的符号媒介、印刷之外的技术手段进行条分缕析，展示了故事作为一种意义形式如何在新旧媒介中呈现为多重变身。


上架建议：符号学
ISBN 978-7-5447-4915-2
9 787544 749152 >
凤凰出版传媒网：www.ppm.cn
定价：32.00元